84 strony + CD-ROM

nr indeksu 351555 nr 16/17 2.08.2001 r.

CLICK!

cena 6,50 zł (z VAT)

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

ISSN 1509-0558



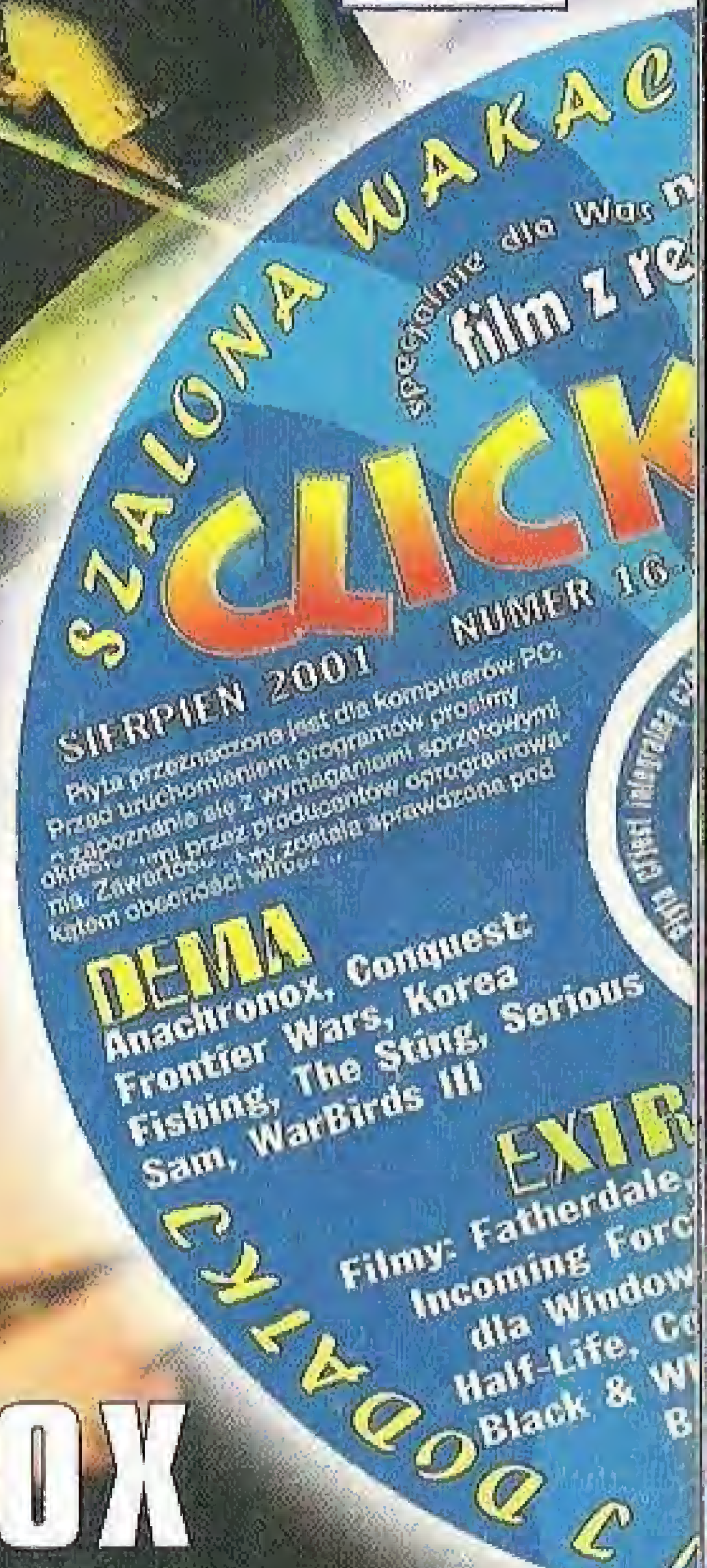
Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy • CLICK!

Wybierz się w przeszłość

Original War



Operation Flashpoint: Cold War Crisis



Nowe spojrzenie na RPG

Anachronox



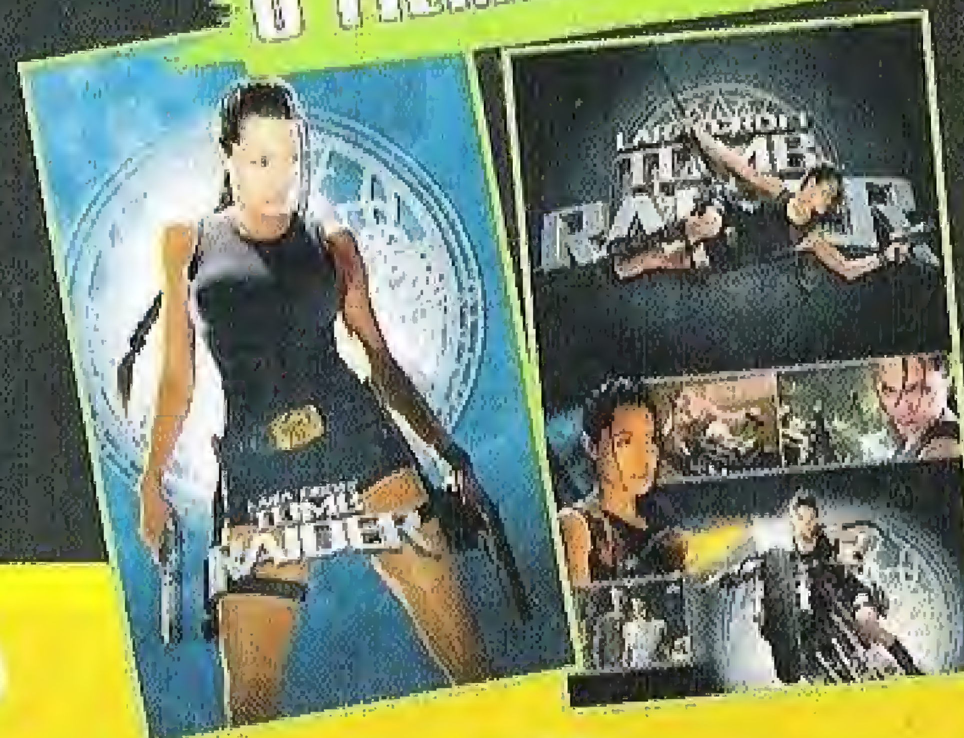
Kamery internetowe

Cały świat na ekranie

Sztuczki z Windows

Przywracamy do życia system

EXTRA! WSZYSTKO O FILMIE Z LARĄ!




PC
IL-2 STURMOVIK S. 8


PC
ORIGINAL WAR S. 18


C&C: RENEGADE S. 10


PC
ALONE IN THE DARK: THE NEW... S. 36


RED FACTION S. 30


ANACHRONOX S. 26

SZALONA WAKACYJNA PŁYTA CLICK'A! NAJLEPSZE DEMA, PROGRAMY I DODATKI

specjalnie dla Was nowy film z redakcją!

CLICK!

SIERPIEŃ 2001 NUMER 16-17

EXTRA Lara Croft Tomb Raider
...MENTY FILMU, ...DEOKLIP U2, WYWIADY

Tu powinna być płyta
NIE MA?
Zapytaj sprzedawcy!

DEMA
Anachronox, Conques... Frontier Wars, Korea... Fishing, The Sting, S... Sam, WarBirds III

EXTRA
Filmy: Fatherdale, The Sting, Incoming Forces; czcionki dla Windows; patche do Half-Life, Counter-Strike, Black & White, Emperor: Battle For Dune

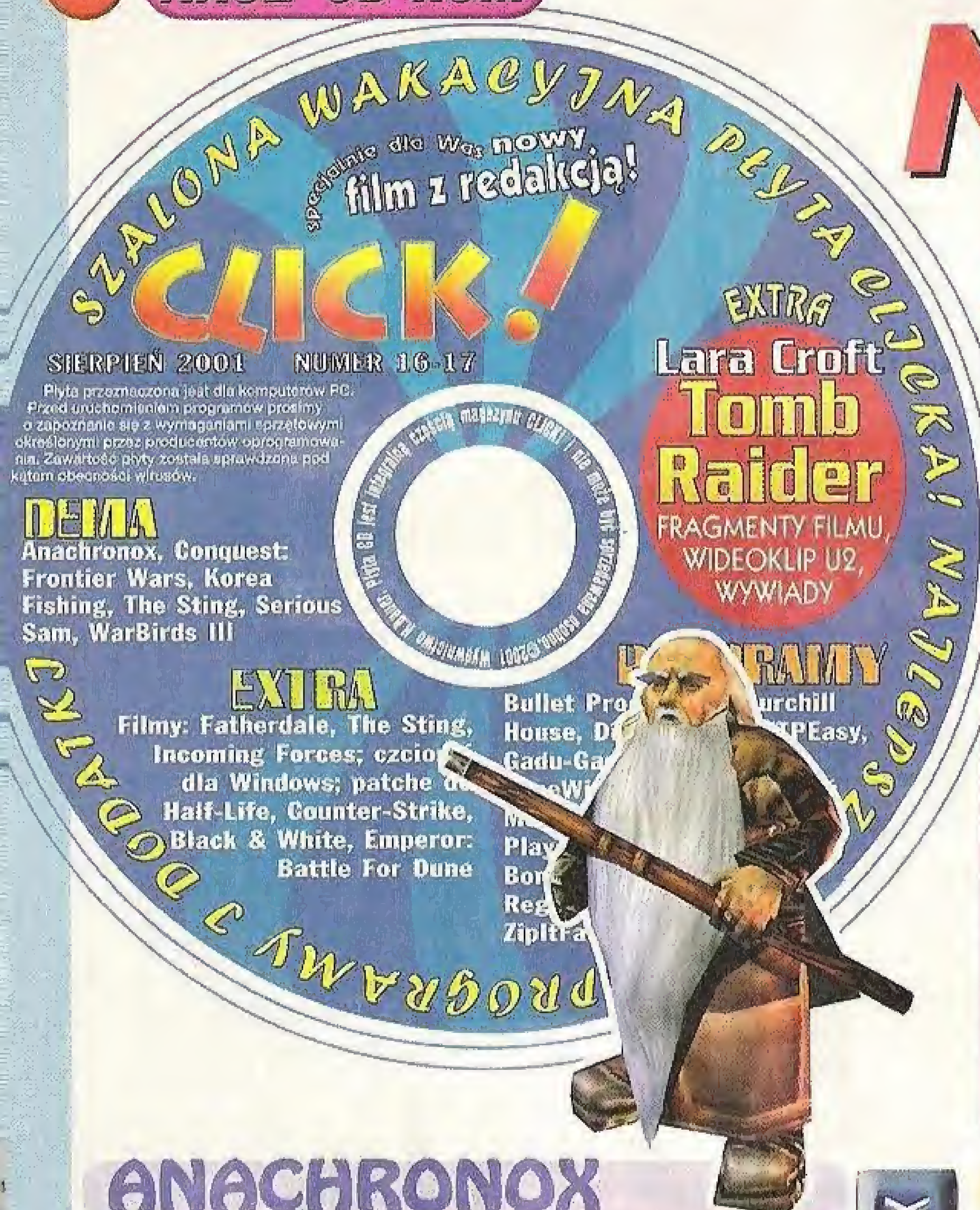
PROGRAMY
Bullet Proof FTP, Churchill House, DivX, FlyCap, FTPEasy, Gadu-Gadu, Kontakt, LimeWire, Licznik Połączeń Modemowych, Media Player 7.1 oraz MP Bonus Pack, NetAnts, RegCleaner, ZipItFast...

Witajcie!

Numer, który właśnie przeglądacie, kończy pewien etap w życiu redakcji CLICKA! Od przyszłego wydania będziemy bowiem mieli nowego redaktora naczelnego (więcej na ten temat na stronie 81). Na razie jednak, jeszcze w starym składzie, przygotowaliśmy dla Was kolejną porcję wiadomości ze świata gier i komputerów. Zwróćcie przede wszystkim uwagę na dodatek poświęcony filmowi „Lara Croft: Tomb Raider", a potem koniecznie wybierzcie się do kina. Czeka na Was też moc świetnych recenzji i, oczywiście, nasza płyta CD. A na niej m.in. kolejna odsłona redakcyjnej twórczości filmowej... Zapraszamy do wspólnej zabawy!

Redakcja

Następny CLICK! już 30 sierpnia!

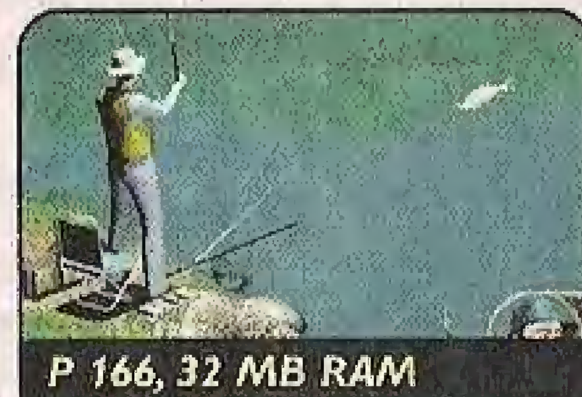


Najlepsze z najlepszych

Tym razem na naszej płycie znajdziecie naprawdę wybuchową mieszankę! Filmy z Larą, dema gier, przydatne programy, patche... i inne niespodzianki

KOREA FISHING

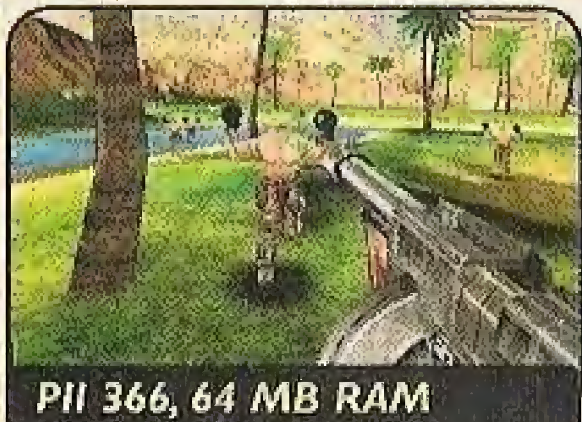
Jeżeli nigdy nie wędkowałeś, to teraz masz szansę to zrobić, i to nie wychodząc nawet z domu! W wersji demo dostępne jest jedno jezioro i kilka rodzajów przynęt oraz gatunków ryb do złapania.
Po oddaniu płyty do tłoczni okazało się, że w ścieżce dostępu uruchamiającej demo wystąpił błąd. Aby je zainstalować należy otworzyć MÓJ KOMPUTER, prawym przyciskiem myszy kliknąć na ikonkę przedstawiającą płytę CLICKA! i wybrać opcję EKSPLORUJ, odszukać folder DEMA, wejść do niego i uruchomić plik KFISHEDEMO.EXE.


P 166, 32 MB RAM

Klawiszologia:

Góra+ENTER – zarzucenie wędki
Góra+Lewo – wyciągnięcie zdobyczy

ANACHRONOX


PII 366, 64 MB RAM

Zanim John Romero i Tom Hall opuścili firmę Ion Storm, przygotowali dla wszystkich graczy fenomenalny RPG, utrzymany w futurystycznym klimacie z klasycystycznymi elementami. Ogrom świata i bardzo zawiła fabuła tej znakomitej gry nie pozwolą ci odejść od monitora. Test ANACHRONOXA znajdziesz w tym numerze CLICKA!

Klawiszologia:
W, S, A, D – sterowanie postacią
Q – skok
CTRL – wykorzystanie zdolności
L – ostatnio użyty przedmiot
SPACJA – wybór świata

SERIOUS SAM PL

PII 366, 64 MB RAM

Nic tak nie odstresuje nałogowego gracza jak strzelanina FPP ze wspaniałą oprawą graficzną i dużą liczbą czyhających na każdym kroku wrogów. Poważny Sam w polskiej wersji demo oferuje kilka pierwszych etapów i rodzajów broni. Świetna zabawa gwarantowana!

Klawiszologia:
W, A, S, D – sterowanie Samem
R – skok
F – kucanie
CTRL – strzał
H – widok zza pleców Sama

CONQUEST: FRONTIER...

Ta rozgrywająca się w Kosmosie strategia czasu rzeczywistego to bynajmniej nie klon kultowego STARCRAFTA. CONQUEST: FRONTIER WARS sprawnie wypełnia lukę w sektorze strategii rozgrywanych w przestrzeni międzygalaktycznej. Demo oferuje pierwszy poziom i kilka dostępnych w grze statków kosmicznych.


PII 266, 64 MB RAM

Klawiszologia:
Lewy Przycisk Myszy – zaznaczenie jednostki
Prawy Przycisk Myszy – wydanie rozkazu

THE STING!

W tej niemoralnej grze wcielisz się w rolę Matta Tuckera, gangstera-złodziejaszka przygotowującego swój wielki powrót. Kilka lokacji do ograbienia i sporych rozmiarów miasto dadzą ci ogólny pogląd o grze. W tym numerze jest już jej recenzja, a my gorąco zachęcamy do zabawy!



PII 266, 64 MB RAM

Klawiszologia:
Lewy Przycisk Myszy – poruszanie Mattem
Przytrzymanie Lewego Przycisku na obiekcie – rozwijane Menu z dostępnymi opcjami
Prawy Przycisk Myszy + Obrót – obracanie kamerą we wszystkich kierunkach

WARBIRDS III

Ta część symulatora lotu osadzonego w czasach II wojny światowej już niedługo zawita w domach wszystkich spragnionych mocnych wrażeń „symulantów". Mimo swoich zalet, takich jak fenomenalna oprawa graficzna i zaawansowany model lotu samolotem, WARBIRDS przeznaczony będzie raczej dla doświadczonych graczy. Bawiąc się w demo, możesz się przekonać, czy do nich należysz.



Klawiszologia:
E – odpalenie silnika
G – uruchomienie ciągu
F – strzał z karabinu
B – strzał z broni
Strzałki – rozglądanie się
Myszka – sterowanie
Q, W – otworzenie klap

WINDOWS MEDIA PLAYER

To kolejne uaktualnienie odtwarzacza multimedialnego, wbudowanego w system operacyjny Windows. Oprócz samego programu oznaczonego numerkiem 7.1 na płycie znajduje się specjalny Bonus Pack z dodatkowymi skórami i pluginami multimedialnymi do odtwarzacza oraz bardzo przydatnym programem AUDIO CONVERTER, służącym do obróbki plików dźwiękowych.



NAJNOWSZE FILMY!

W tym numerze mamy dla Was sołidną dawkę filmów. Numerem jeden jest na pewno kolejna część serii „Z życia Redakcji", zatytułowana „Tajemnicza kradzież". Tak nam się spodobało kręcenie filmów, że zastanawiamy się nad otwarciem własnego studia filmowego!

Numer dwa to seria filmów z planu kinowych przygód Lary Croft – „Tomb Raider: The Movie" – a na dokładkę teledysk zespołu U2 z ich przebojem o nazwie „Elevation", pochodzącym ze ścieżki dźwiękowej superprodukcji.

Na koniec polecamy przyjrzeć się reklamówkom takich gier jak THE STING, INCOMING: FORCES oraz FATHERDALE. Dawka bardzo mocnych wrażeń gwarantowana!


Lara Croft TOMB RAIDER


U2 Elevation


Redakcja CLICK!

UWAGA! Aby obejrzeć filmy, musicie zainstalować kodeki DivX z naszego CD!

KOMUNIKACJA, FTP I INNE



Programy do FTP:
Bullet Proof FTP 2.30
FTP Easy

Programy Komunikacyjne:
Gadu Gadu 4.5
Kontakt 1.02
Rozmowy 1.2 (syntezator mowy współpracujący z KONTAKT)
Radar Odigo (kompatybilny z ICQ)

Programy do archiwizowania plików:
Zip It Fast
Win Ace 2.03

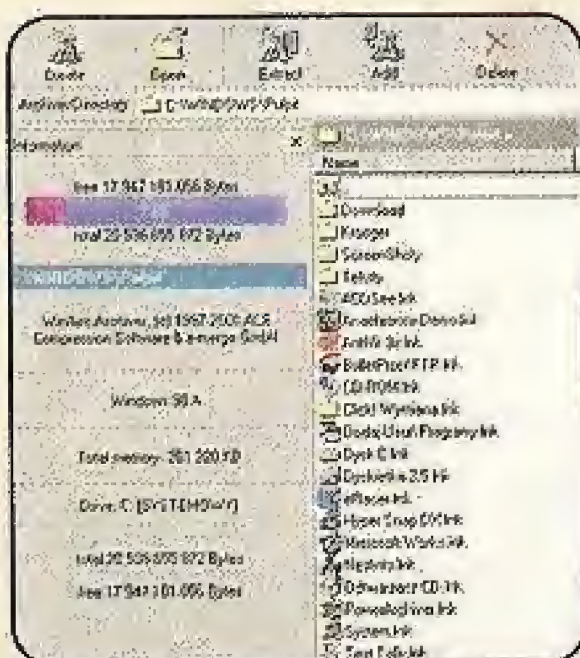
Inne przydatne dodatki:
FlyCap – prosty program do obróbki obrazu video
Wave Flow – program do obróbki dźwięku

LimWire – program do wymiany plików przez Internet
NetAnts 1.24 – program do szybszego ściągania plików z Internetu

Licznik Połączeń Modemowych 3.0
Reg Cleaner – naprawia Rejestr Windows

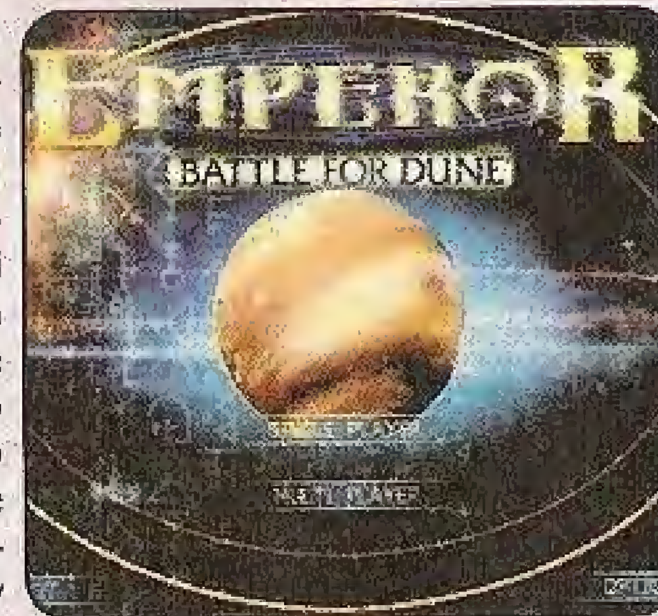
Text Tally 1.1 – program do szybkiego zliczania znaków w tekście

Windows Commander 4.53 – manager plików, zdecydowanie lepszy i wygodniejszy od Eksploratora Windows



PATCHE DO GIER!

Długo oczekiwany patch do gry BLACK & WHITE z pewnością rozluźni mięśnie oczekujących nań z zaciśniętymi pięściami graczy. Fani COUNTER-STRIKE ponownie będą musieli uaktualnić wersję gry o patch z numerkiem 1.2. Na naszej liście nie mogło zabraknąć patcha do HALF-LIFE, który – mimo swego wieku – nadal nie może pozbyć się błędów. Na deser patch dla świeżo upieczonych posiadaczy gry EMPEROR: BATTLE FOR DUNE.



INNE

DivX

ABC fonty

Aby obejrzeć zamieszczone na płycie filmy, powinniście zainstalować kodek DiVX. Przyda się on także do innych rzeczy, ponieważ standard DiVX staje się coraz popularniejszy w Internecie, a to dzięki połączeniu wysokiej jakości obrazu z małym rozmiarem pliku. Dodatkowo graficy CLICKA! udostępnili pakiet darmowych czcionek, które będziecie mogli wykorzystać w swoich tekstach pisanych choćby na wbudowanych w Windows edytorze tekstu WRITE.

dronez


Walka w DRONEZ okaże się szybka i efektowna, a przeciwnicy bezwzględni. Bądź bardzo czujny!


Umiejętne poruszanie się po cyberprzestrzeni to klucz do sukcesu. Pora wykonać decydujący skok!

Zafascynowała cię cyberprzestrzeń przedstawiona w takich filmach jak „Hakerzy" czy „Johnny Mnemonic"? Wydawała ci się ona nierealna? A jednak... taka jest naprawdę!

Obraz cyberprzestrzeni prezentowanej w filmach fabularnych znacznie odbiega od znanej ci rzeczywistości. Wyimaginowana struktura połączeń sieciowych i zobrazowane w bardzo „efekciarski" sposób łamanie zabezpieczeń oraz haseł to coś, co jeszcze przez długi czas będzie jedynie marzeniem informatyków. Takie przedstawianie Sieci świadczy raczej o wielkiej wyobraźni filmowców, a przy okazji wygląda dużo ciekawiej niż obraz człowieka siedzącego przy komputerze, stukającego w klawisze i wgapiającego się w monitor.

Podobnie nierzeczywistą wizję cyberprzestrzeni przynoszą gry komputerowe, takie jak np. DRONEZ. Według nich w bardzo odległej przyszłości ludzie na stałe będą podpięci do sieci komputerowych i maszyn zarządzających ich funkcjami życiowymi, takimi jak odżywianie się czy reprodukcja. **Jedyną rozrywką w tym tak monotonnym świecie staną się wirtualne areny, na których toczą walki postaci sterowane przez graczy. Taki obraz cyberprzestrzeni przynosi gra** DRONEZ. Zawody będą rozgrywane na otwartej przestrzeni wypełnionej platformami. Bezwzględni gracze tworzyć będą klany, których zadaniem stanie się pilnowanie określonych miejsc w wirtualnej rzeczywistości. **Ty, jako jeden z zawodników, musisz uczestniczyć w międzyklanowej rywalizacji, a przede wszystkim w odwiecznej walce o przetrwanie rozgrywającej się w cyberprzestrzeni.**



DRONEZ ma być pokazem możliwości nowego układu graficznego nVidia GeForce 3. Otwarta cyberprzestrzeń wyposażona w całą masę trójwymiarowych obiektów stanowi do tego znakomity materiał. Szkoda tylko, że do pomysłu nie dorzucono chociażby kilku wątków ze scenariusza kultowego filmu „Tron". Śmigające w cyberprzestrzeni motory byłyby niewątpliwie świetnym dodatkiem. Sterowanie grą będzie intuicyjne, niemal tak bardzo, jak operowanie specjalnymi rękawicami przeznaczonymi do podróży po sieci komputerowej, jakie można podziwiać w filmach o przyszłości. Do obsługi bohatera wykorzystana zostanie minimalna liczba klawiszy, by nie komplikować zabawy. System ma dawać graczowi całkowitą swobodę – taką, jaką oferuje Sieć!

Do walki dostaniesz specjalne urządzenie o nazwie ZNRG mogące spełniać rolę zarówno broni defensywnej, jak i ofensywnej, czyli karabin i pole siłowe w jednym! **ZNRG będzie twoim podręcznym narzędziem przydatnym niemal w każdej sytuacji, czymś, bez czego w bezwzględnej cyberprzestrzeni niewątpliwie byś zginął!** Tak więc niczym nieograniczona swoboda ruchu, celowanie i prowadzenie ataku sprawią, że poczujesz się, jakbyś naprawdę brał udział w podróży po cyberprzestrzeni!

Fabuła może nie jest zbyt ambitna, ale przecież najważniejszy element tej gry stanowi grafika. Zalety układu GeForce 3 to nie tylko poprawiona szybkość dzięki znacznemu odciążeniu procesora komputera, ale też wiele niespotykanych do tej pory funkcji operowania światłem i generowania barw. Cyberprzestrzeń przesiąknięta będzie więc kolorowymi obiektami i niesamowicie efektownymi eksplozjami, co sprawi, że gra na pewno zyska niepowtarzalny klimat. Wszyscy wielbiciele wirtualnej rzeczywistości, a przede wszystkim wartkiej akcji, powinni więc wypatrywać DRONEZ z niecierpliwością. Szykuje się prawdziwy przebój!


Nowy procesor graficzny GeForce 3 przejdzie prawdziwą „szkołę przetrwania"...

kto to zrobił

ZETHA GAMEZ

Firma zasłynęła w świecie w momencie podpisania kontraktu z nVidią. Na jego mocy ma wydać w przyszłości kilka gier pokazujących nowe możliwości kart graficznych opartych na GeForce 3. Oprócz tego ZETHA GAMEZ produkuje gry na konsole. DRONEZ jest jej pierwszym poważnym tytułem.

PC	PS2	N64	DC	A
DroneZ – Cyberprzestrzeń w Zasięgu Ręki				
Premiera: zima 2001				
Zetha Gamez				1 gracz

DRONEZ zapowiada się naprawdę interesująco. Mamy nadzieję, że forma nie przerośnie treści i powstanie produkt idealny, także pod względem grywalności

Adres: http://www.dronez.com

Oficjalna strona zawiera wiele informacji i obrazków z gry. Wszystko, czego potrzebujesz, by ją lepiej poznać

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Dobre RPG to, przede wszystkim, ciekawe RPG. Nowa produkcja pod patronatem firmy JoWood zapowiada się pod tym względem bardzo interesująco

kto to zrobił

SILVER STYLE

Firma dopiero zaczyna karierę na rynku gier komputerowych. Oprócz GORASUL przygotowuje także trójwymiarową strategię NATURAL RESISTANCE.

GORASUL

LEGACY OF THE DRAGON

Bohaterem gry będzie Roszondas, który jako nieuleczalnie chory niemowlak został porzucony przez rodziców pod drzwiami smoczej komnaty. Smok jednak nie pożywił się niewinnym dziecięciem, tylko uleczył je i wychował, obdarowując przy okazji magicznymi smoczymi zdolnościami, których nie znał do tej pory żaden śmiertelnik. **Gdy tylko Roszondas dorósł, bogowie wybrali go do walki z Siłami Ciemności, które niespodziewanie zaatakowały zarówno ich świat, jak i rzeczywistość, w której nasz żył bohater.** Wojna zakończyła się sukcesem, ale Roszondas, niestety, poległ na polu chwały. Od tej pory dusza młodzieńca odpoczywała spokojnie przez ponad dziesięć lat w zaświatach. Teraz Demony Ciemności ponownie zaatakowały i bogowie, sami zbyt słabi, by stawić im czoła, postanowili wskrzesić bohatera. Stracił on jednak nie tylko nadprzyrodzone zdolności, ale także pamięć, gdyż jego dusza zbyt długo pozostawała poza ciałem.

Silna drużyna to podstawa każdej wielkiej wyprawy

System tworzenia postaci w GORASUL nie będzie odbiegał zbytnio od przyjętych standardów – do ciebie należeć będzie wybór klasy postaci i ustawienie takich parametrów jak siła, inteligencja czy odwaga. Z oczywistych powodów zabraknie możliwości wyboru rasy – Roszondas jest człowiekiem i tego nie można zmienić. Na stworzeniu bohatera jednak cały proces się nie skończy. Musisz jeszcze podjąć decyzję o wyborze broni, jaką chcesz się posługiwać. Ty i twoja broń będziecie od początku stanowili swojego rodzaju parę przyjaciół. Nigdy nie zyskasz pewności, czy podczas atakowania przeciwnika twój oręż nie odmówi ci posłuszeństwa. Może on także niespodziewanie zaatakować postać, obok której właśnie spokojnie przechodzicie – ot tak, bez żadnego szczególnego powodu. **To rozwiązanie nieco urozmaici rozgrywkę. Tym bardziej, że nie będzie to tylko, znany z serii BALDUR'S GATE, gadający miecz, ale prawdziwa osobistość.** Na szczęście, bohater może posiadać trzy rodzaje broni jednocześnie, nie będziesz więc skazany na kaprysy tylko jednego ostrza.

Lokacje są naprawdę interesujące i świetnie zaprojektowane graficznie

Bajkowy świat fantasy, wciągająca fabuła i dużo magii to podstawowe zalety gry GORASUL

W trakcie gry okaże się, że Roszondas nie utracił jednak całkowicie swoich smoczych zdolności. Co więcej, na początku będzie miał w zanadrzu nawet kilka czarów. Niektórzy przeciwnicy zaczną uciekać w popłochu z pola bitwy, gdy tylko ujrzą otaczającą ich przerażającą smoczą poświatę. **Roszondas będzie używać ogniste-go smoczego oddechu, zdolności „dalekowidzenia“** i wykorzystywać ogromną siłę, przekazaną mu dawno temu przez jego opiekuna.

Pamiętaj, że w RPG nie każda napotkana postać jest twoim wrogiem, wiele z nich zgodzi się do ciebie przyłączyć

Sam zdecydujesz, czy chcesz brać bezpośredni udział w walce, czy też poślesz drużynę do ataku, a sam skupisz się na rzucaniu czarów. Wybór pierwszego wariantu oznacza, że spuścisz wrogom lanie w sposób znany choćby z DIABLO, klikając nieprzerwanie myszką i zadając ciosy w bardzo standardowy sposób. Druga opcja polega na tym, że twoja drużyna automatycznie wykonuje zadania, jakie jej powierzysz, a ty w tym czasie przygotowujesz się do sprawienia wrogom niespodzianki: rzucenia na nich czarów lub uzdrawiania swoich podopiecznych.

GORASUL może okazać się bardzo ciekawą propozycją. Autorzy zapewniają, że ich produkt da graczom ponad 50 godzin rozrywki. Zapowiada się bardzo dobry tytuł, tylko czy będzie on w stanie konkurować z takimi przebojami, jak choćby BALDUR'S GATE i ICEWIND DALE?

Tekst: Michał „Krooger" Cichy



Strona zawiera podstawowe wiadomości dotyczące gry. Ładna grafika, ciekawy projekt, ale nic poza tym

PC	PSX	N64	DC	A

Gorasul: Legacy Of...
Wychowanek Smoka

Premiera: zima 2001

JoWood / CD Projekt | 1 gracz

GORASUL zapowiada się bardzo ciekawie. Dzięki znakomitej oprawie graficznej i świetnej fabule ma szanse podbić serca wszystkich fanów RPG

IL-2 STURMOVIK

Jednym z bardziej zaniedbanych gatunków na rynku gier komputerowych są z pewnością symulatory lotu. Najwyższa pora to zmienić...

Symulacje lotu to ostatnio wielka rzadkość. Szczęściem w nieszczęściu jest fakt, że gdy już jakiś produkt tego typu się ukaże, to bardzo często stoi na naprawdę wysokim poziomie. Gra jest zazwyczaj dopracowana pod względem merytorycznym i graficznym, i niesie ze sobą sporą dawkę grywalności dla prawdziwych znawców gatunku.

Nie inaczej sprawa ma się i w tym przypadku. **Rosyjska firma Maddox Games kończy obecnie prace nad symulatorem sowieckiego samolotu bojowego o nazwie IL-2 Sturmovik, wykorzystywanego podczas drugiej wojny światowej na froncie wschodnim do ataków na cele naziemne.** Czymś, co zwróci twoją uwagę, będzie z pewnością oprawa graficzna gry. Podawane przez firmę informacje i wersja beta zwiastują grafikę tak dopracowaną, jakiej nie miał do tej pory chyba żaden symulator traktujący o II wojnie światowej. Wszystko wskazuje na to, że skonstruowano najbardziej szczegółowy szkielet samolotu, jaki dotąd powstał w tego typu grze. Dzięki temu wszelkie uszkodzenia poszycia maszyn nie będą zobrazowane, jak dotychczas, nałożeniem w to miejsce odpowiedniego obrazka, tylko stworzonym w czasie rzeczywistym trójwymiarowym odkształceniem.


Modele samolotów zostały dopracowane do granic możliwości. Ciekawe więc, skąd wzięła się ta rysa na lakierze...


Szwadron śmierci w wersji zmotoryzowanej. Szkoda, że chłopcy nie latają gęsiego...

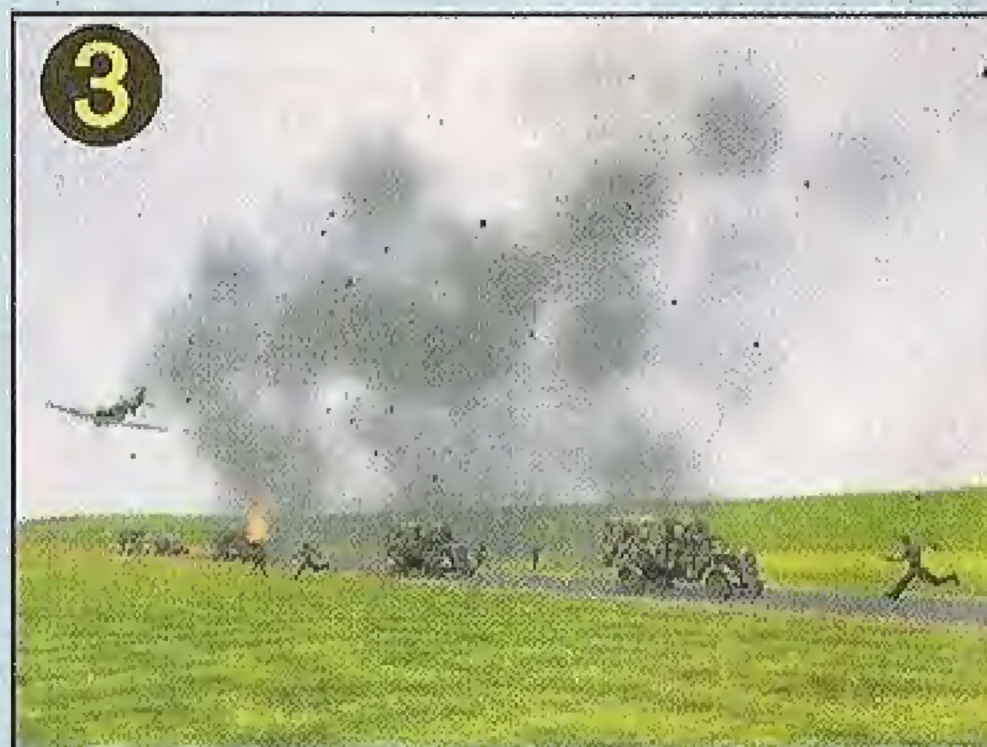
Samolot IL-2 wykorzystywany był **przede wszystkim do atakowania celów naziemnych, większość czasu spędzisz więc latając na bardzo niskim pułapie. Dlatego właśnie programiści poświęcili wiele uwagi dopracowaniu wyglądu terenu.** Obserwowane z lotu ptaka jadące ciężarówki nie będą przypominały klocków na kółkach. Będziesz mógł dostrzec nawet ich kierowców! Czołgi z kolei będą wyglądały lepiej niż te, które można podziwiać w symulatorach czołgów! Wszystko to prezentuje się szczególnie efektownie podczas brawurowych akcji, kiedy gracz śmiga między budynkami, nad samochodami oraz ostrzeliwuje wroga, a przy tym kątem oka obserwuje piękny krajobraz. Most, który zbombardujesz, i ciężarówki na nim stojące będą wyglądały tak realnie, że zaczniesz się czuć winny szkód, jakie wyrządziłeś! **Nawet warunki atmosferyczne zostaną oddane niezwykle wiernie (burza będzie naprawdę imponująca).** Ciemniejące powoli niebo, zasłonięte chmurami, i błysk piorunów połączony z fenomenalnym efektem deszczu sprawią, że poczujesz się, jakbyś naprawdę uczestniczył w akcji gdzieś na froncie wschodnim.

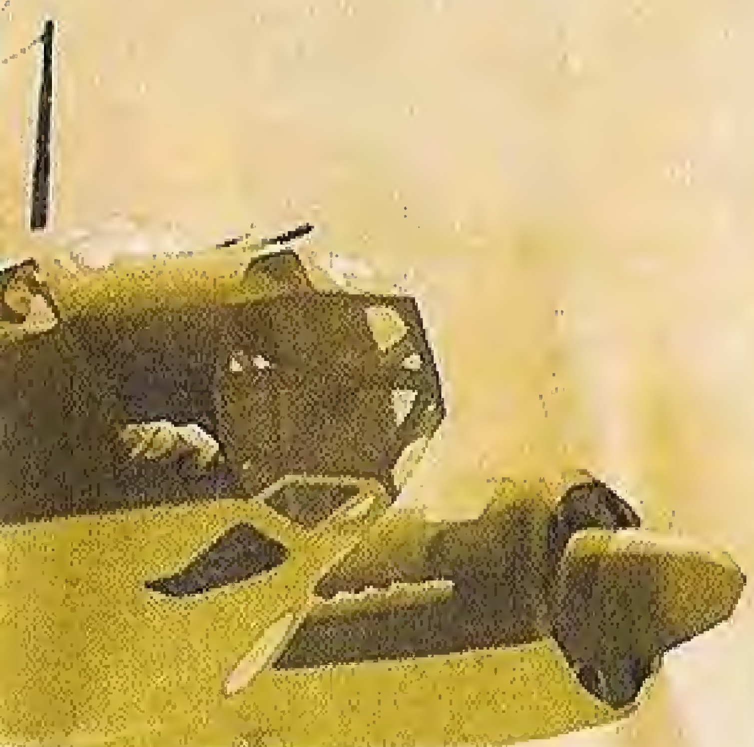
Aby rozkoszować się wspaniałą grafiką i płynną animacją, nie będziesz potrzebował mocnej konfiguracji komputera. Do-

KARIERA SKRZYDLATEGO BOHATERA


Wbrew temu, co mówili na kursie latania, start wcale nie był miły, łatwy i przyjemny...


...ale najgorsze zaczęło się dopiero w powietrzu. Nastąpiła pomyłka kilku dźwigni i guzików...


...i całkiem przypadkowo w drobny mak wyleciała kolumna pojazdów wroga. Hurrra!





Na wieżyczce strzelniczej może być tak wesoło, jak za sterami samolotu. Chwila odprężenia i relaksu...



Latanie we mgle to wielkie ryzyko. Twój radar nie jest zbyt zaawansowany, a zza tej chmury nic nie widać

kto to zrobił

MADDOX GAMES

Ta rosyjska firma nie ma jeszcze wielu dokonań na swoim koncie. Oprócz leciwych już i bardzo mało znanych w naszym kraju gier MADSPACE oraz ZAR nie może pochwalić się niczym innym. IL-2 STURMOVIK ma szansę zapisać firmę MADDOX GAMES na kartach historii gier komputerowych.



Co za piękna okolica! Front przedzielony rzeką i unoszący się w powietrzu zapach prochu. Czego chcieć więcej...



Ochronne barwy pokrywające ciężarówki nie stanowią przeszkody dla wprawnego oka pilota

bre rezultaty uzyskasz już na średniej klasy sprzęcie (możliwa będzie także redukcja detali graficznych).

W związku z tym, że IL-2 Sturmovik nie występował wcześniej w żadnej grze, może okazać się smakowitym kąskiem dla wszystkich fanów symulacji. Oprócz tytułowego samolotu, w grze dostępnych będzie jeszcze kilka innych, równie rzadko spotykanych, maszyn, np. LaGG-3, MiG-3 czy P-39 Airacobra i specjalna odmiana IL-2, przeznaczona do bombardowania obiektów nawodnych. W grze będziesz mógł wcielić się zarówno w samego pilota, jak również w bombardiera czy strzelca znajdującego się w wieżyczce. Ten pierwszy, dzięki bardzo zaawansowanemu autopilotowi, poradzi sobie w podbramkowych sytuacjach z przeciwnikami i będzie skutecznie manewrował tak, abyś ty mógł zająć się samym ostrzałem.

W IL-2 STURMOVIK sterowanie nie będzie sprawiało kłopotu. Nie wynika to z niskiego poziomu skomplikowania gry, ale raczej z natury tytułowego samolotu. **Mimo że nie należy do grupy myśliwców, jest to bardzo dobrze wyposażona, zwinna i przede wszystkim stabilna maszyna. Nikt nie powinien więc mieć problemów z jej okiełznaniem.**

Misje w IL-2 będą zróżnicowane, ale większość z nich rozegra się na niskim pułapie tak, byś mógł zniszczyć wszystkie ważniejsze pozycje wroga. Oprócz standardowych ataków na cele naziemne, takich jak bombardowanie struktur wroga, będziesz musiał np. sprawnie eskortować kordon ciężarówek lub samolot ze spadochroniarzami, których potem będziesz podziwiał podczas skoku!

Oprócz standardowego już trybu kampanii, gdzie misje będą tworzyły fabularną całość, będziesz mógł także, przy pomocy edytora kampanii, stworzyć własne, wymarzone misje. Dzięki temu zabawa nie skończy się za szybko, a ty poczujesz się jak współtwórca gry.

IL-2 STURMOVIK będzie miał regulowany stopień trudności, dzięki czemu znajdą tutaj coś dla siebie zarówno gracze nastawieni na prostą obsługę i wartką akcję, jak i ci, dla których liczy się każdy wskaźnik na, pokaźnej zresztą, tablicy rozdzielczej samolotu. O nudzie oraz rutynie podczas zabawy nie ma więc mowy.

Jeżeli zapowiedzi producentów zostaną spełnione, być może już niedługo światło dzienne ujrzy nie tylko jeden z lepszych produktów, jakie ukażą się w tym roku na rynku, ale zarazem najlepszy symulator lotniczy osadzony w realiach drugiej wojny światowej. Świeże podejście do tematu i bardzo wysoki poziom wykonania powinny zapewnić grze ogromny sukces.

PC | PSX | N64 | DC | A

IL-2 Sturmovik

Symulator „Szturmownika"

Premiera: jesień 2001

Maddox Games / CD Projekt | 1 gracz

Ta gra ma szansę zapisać się na kartach historii jako najładniej wykonany symulator lotu. Dopracowana grafika i wysoka grywalność będą jego dużą zaletą

Adres: http://www.bluebyte.net/il2-e

Na bardzo ładnie skonstruowanej stronie wydawcy można dowiedzieć się wszystkiego o IL-2 STURMOVIK

Tekst: Michał „Krooger" Cichy



Niestety, bardzo szybko okazało się, że przeciwnik także ma samoloty i świetnych pilotów!



Już po kilku minutach twoja maszyna przypominała więc mocno sponiewierane sitko...

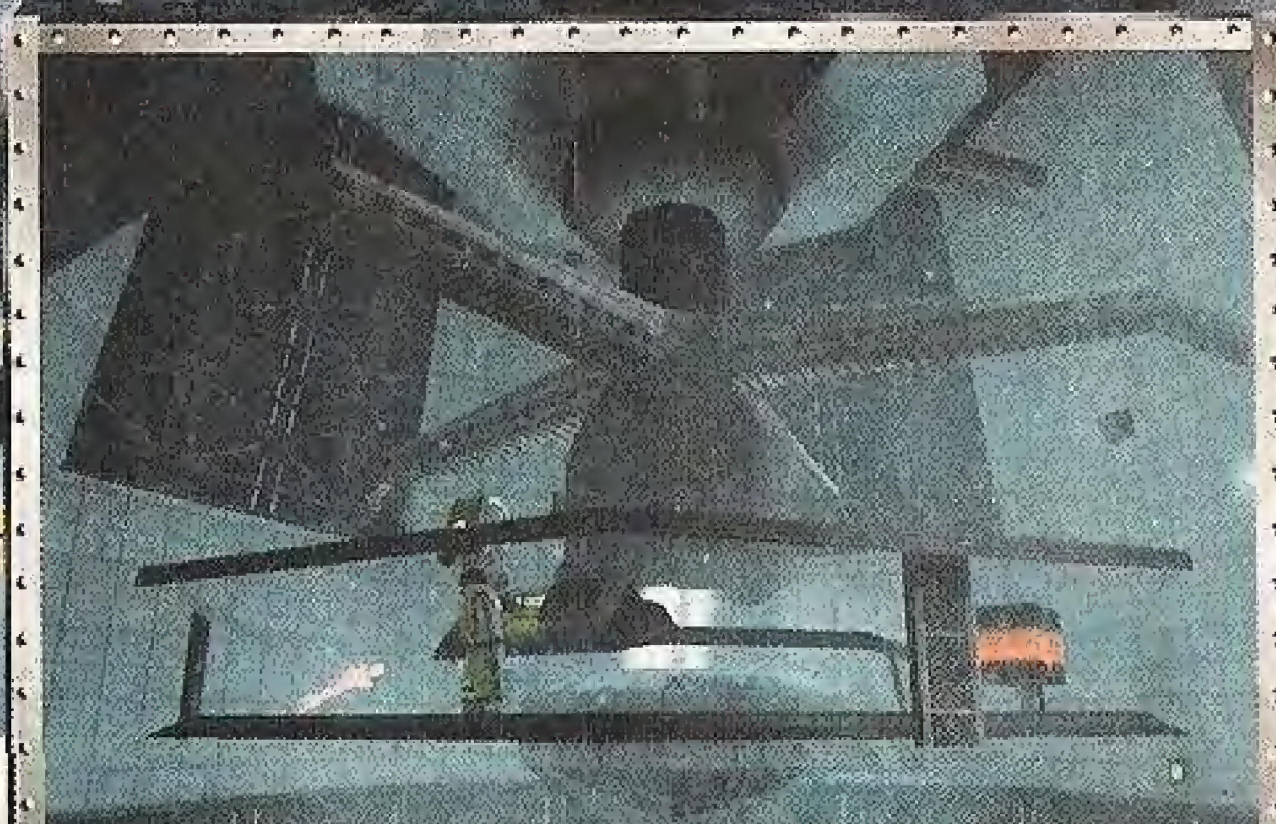


...na szczęście można było skorzystać ze spadochronu i wylądować poza linią frontu!

COMMAND & CONQUER RENEGADE

Kolejny odcinek słynnej serii COMMAND & CONQUER nie będzie RTS-em. Czyżby autorzy uznali pomysł na strategię czasu rzeczywistego za zbyt wyeksploatowany?





Wnętrza budynków Brotherhood of NOD aż zapierają dech w piersiach! Gra będzie jedną z ładniejszych na rynku

Premiera kolejnej części COMMAND & CONQUER była już wiele razy przekładana. Na początku RENEGADE miał być grą typu action-adventure, pokazaną z perspektywy trzeciej osoby, jak ma to miejsce choćby w TOMB RAIDER. Niestety, taki styl prezentowania akcji nie do końca satysfakcjonował autorów, którzy uznali, że nie oddawałby on klimatu gry, jaki chcieli stworzyć. **Ostatecznie zdecydowano się na produkcję, w której akcję oglądać będziesz oczami samego bohatera. Stwarza to graczowi przede wszystkim możliwość pełnego utożsamienia się z postacią, całkowitego zagłębienia się w akcję, jak i swobodnej, bezpośredniej interakcji z otoczeniem.**

Fabuła ma nawiązywać w znacznym stopniu do części pierwszej COMMAND & CONQUER. Podobnie jak tam, w RENEGADE walczyć ze sobą będą dwie siły zbrojne – GDI i NOD. Tym razem wcielisz się w komandosa o pseudonimie Havoc, walczącego po stronie GDI. **Jak na razie o fabule wiadomo zaledwie tyle, że wcześniej Havoc należał do jednostki Dead 6. Zdezerterował z niej jednak wraz ze swoją partnerką, Sakurą.**

Misje w RENEGADE będą bardzo rozbudowane i przede wszystkim ciekawe! Jedna z nich rozgrywać się ma np. w trakcie inwazji wojsk GDI na struktury NOD. Już z daleka widać walczące ze sobą strony i ich charakterystyczne jednostki czy też znane z pierwszej części gry budowle NOD, do których będziesz mógł wejść (takie jak np. hangar, elektrownia czy koszary). W samym centrum działań wojennych dostrzeżesz walczących ze sobą żołnierzy, którym będziesz mógł w każdej chwili pomóc. W twojej gestii znajdzie się też sterowanie dowolnym pojazdem, zarówno twoich oddziałów, jak i przeciwnika. Na szczęście twoi ludzie wsiadający do czołgu wroga będą dobrze wiedzieli, że walczysz po ich stronie. Nie wiadomo jeszcze, niestety, czy będzie można operować maszynami latającymi – to by dopiero była zabawa, sam tylko pomyśl! Gdyby mimo



Ciała przeciwników zostały podzielone na kilka stref. Ciekawe, gdzie najlepiej trafić tego natręta, może w rękę?



kto to zrobił

WESTWOOD

RENEGADE jest pierwszym tytułem z gatunku FPP, wydanym przez Westwood. Do tej pory firma wsławiła się takimi grami jak saga RPG pt. LANDS OF LORE i kultową już serią strategii czasu rzeczywistego COMMAND & CONQUER, do której nawiązuje historia dziejąca się w RENEGADE.

wszystko atrakcji było ci wciąż mało, to w każdej chwili możesz zabrać ze sobą jednego z żołnierzy GDI. Będzie on od tej pory twoim „skrzydłowym” – sprawnie i ofiarnie zacznie osłaniać twoje tyły, lub walczyć na własny rachunek, trzymając się jednak cały czas blisko ciebie. **Nie będziesz co prawda miał możliwości wydawania mu komend bezpośrednio, lecz mimo to taki pomocnik niejednokrotnie okaże się niezastąpiony.**

Na wykonanie czeka tylko jedenaście zadań. Nie masz się, na szczęście, czego obawiać, ponieważ, jak zapowiadają autorzy tytułu, minimalny czas ukończenia niektórych z nich będzie liczony w godzinach! Łatwo z tego wywnioskować, że np. wykonanie jednej misji zajmie średnio 25% czasu poświęconego na przejście całego HALF-LIFE: BLUE SHIFT! Lokacje zostały bardzo rozbudowane i urozmaicone wieloma atrakcjami w taki sposób, abyś nawet przez chwilę nie odczuł, że spędzasz zbyt dużo *czasu na jednym* poziomie. Na szczęście konstrukcja map praktycznie uniemożliwi ci zgubienie się w terenie. **Przeciwnicy będą stanowić twardy orzech do zgryzienia. Ich skuteczność zależeć będzie od ich stopnia wojskowego. Im wyższy, tym sprawniej wróg będzie sobie poczynał – może np. częściej przyzywać wsparcie czy strzelać z ukrycia i chować się za wszelkiego rodzaju przeszkodami.** Dodatkową ciekawostkę stanowi fakt, że zabici żołnierze wymieniani będą przez dowódców na nowych. Jeżeli poprowadzisz zmasowany ostrzał na stanowiska wroga, zauważysz, że zasoby ludzkie odnawiają się co jakiś czas. Wrogowie nie pojawią się znikąd – wprawny i spostrzegawczy gracz z pewnością zauważy, jak wybiegają oni z baraku czy innego budynku, by zastąpić żołnierzy wyeliminowanych jednostek. Z pewnością doda to grze realizmu i sprawi, że będziesz mógł wczuć się maksymalnie w swoje zadanie.

Modele przeciwników zostaną podzielone na 12 do 16 oddzielnych aktywnych stref trafień. Postrzelona ofiara zachowa się różnie w zależności od miejsca, w które została trafiona. Strzał w głowę spowoduje silny odrzut do tyłu z wygięciem ciała, strzał w nogę sprawi, że przeciwnik zachwieje się i upadnie lub będzie „kuśtykał”, a trafienie w rękę, w której akurat trzyma broń... no cóż. Sam wiesz, o co chodzi.

Oprócz map trybu „single player” RENEGADE zawierać ma również szereg lokacji przygotowanych specjalnie z myślą o rozgrywkach wieloosobowych w Internecie lub sieci lokalnej. Trybów „multiplayer” będzie kilka, ale jak na razie nie ujawniono jeszcze szczegółów. Wiadomo, że podobnie jak w COUNTER-STRIKE, będzie istniała możliwość walki drużynowej dwóch zwalczających się frakcji GDI i NOD. Ponadto zostało przewidziane przeprowadzenie ataku na struktury wroga w kilka osób, a także gra „wszyscy przeciwko sobie”, dobrze znana z większości gier FPP.



COMMAND & CONQUER: RENEGADE zdaje się ze względu na scenariusz nawiązujący do znanej serii gier strategicznych pozycją bardzo ciekawą. Jaka będzie natomiast ostateczna jej wersja i na ile będzie ona grywalna – za wcześnie o tym wszystkim wyrokować. Jeśli jednak wierzyć zapowiedziom autorów produkcji, to naprawdę warto czekać na ten tytuł. Ze względu na swoją specyficzną fabułę RENEGADE będzie ciekawą alternatywą dla nadchodzących gier, zawierających przede wszystkim czystą akcję, takich jak choćby DUKE NUKEM FOREVER. Należy mieć nadzieję, że ten COMAND & CONQUER spełni nadzieje wszystkich miłośników serii.



Charakterystyczne budowle będziesz mógł teraz podziwiać z bliska. Co więcej, będziesz też mógł je odwiedzić, a nawet... zrównać z ziemią!



Na stronie znajduje się wiele istotnych informacji na temat RENEGADE i innych gier wydanych przez Westwood



Totalna destrukcja! Helikopter, który cię ostrzeliwuje, nie zwraca na nic uwagi. Jeden celny strzał w pilota i... Lepiej się stąd czym prędzej ewakuować!

PC | PSX | N64 | DC | A

C&C: Renegade

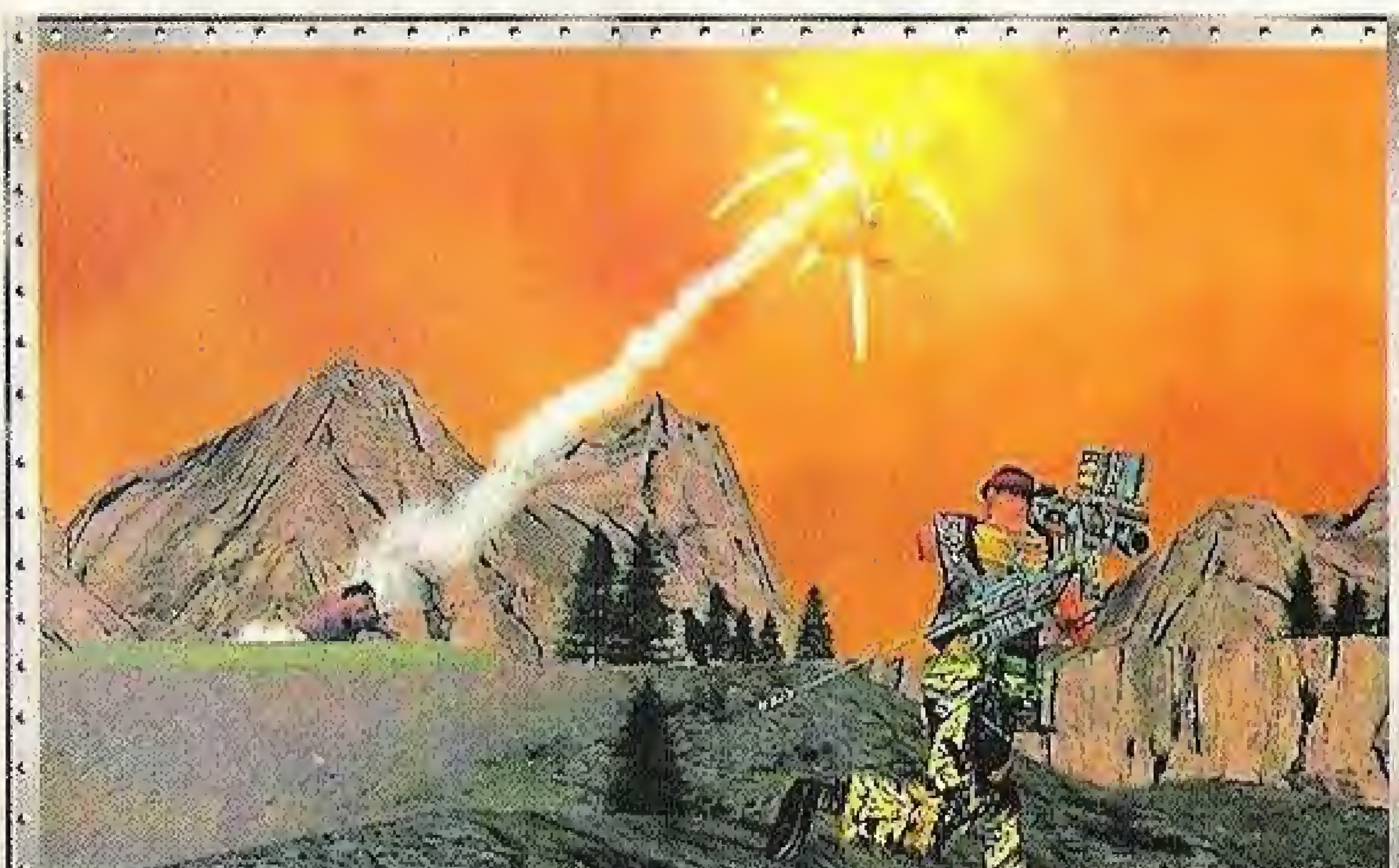
FPP w Świecie Command & Conquer

Premiera: jesień 2001

Westwood / IM Group | 1 - Internet

RENEGADE zapowiada się na całkiem interesujący tytuł. Kultowy scenariusz, klimat futurystycznej, wojskowej rozgrywki i wysoka grywalność to spore atuty!

Tekst: Michał „Krooger” Cichy



W ten oto sposób jeden z myśliwców wroga zakończył lot. Trzeba mieć oczy szeroko otwarte, bo przeciwnik nie śpi i może nadejść z każdej strony



Bardzo przydatne wydaje się sterowanie pojazdami, szczególnie tymi opancerzonymi. Zgodnie z zasadą „większy może więcej” – odłamkowym ładuj!

Disciples 2 Dark Prophecy



Bitwy i potyczki, pościgi oraz walka o każdy skrawek zamkowego muru wypełnią twój czas w grze

Po kontrowersyjnej pierwszej części strategii DISCIPLES zapowiedziano jej kontynuację. Autorzy zapewniają, że tym razem ich produkt spełni oczekiwania graczy...

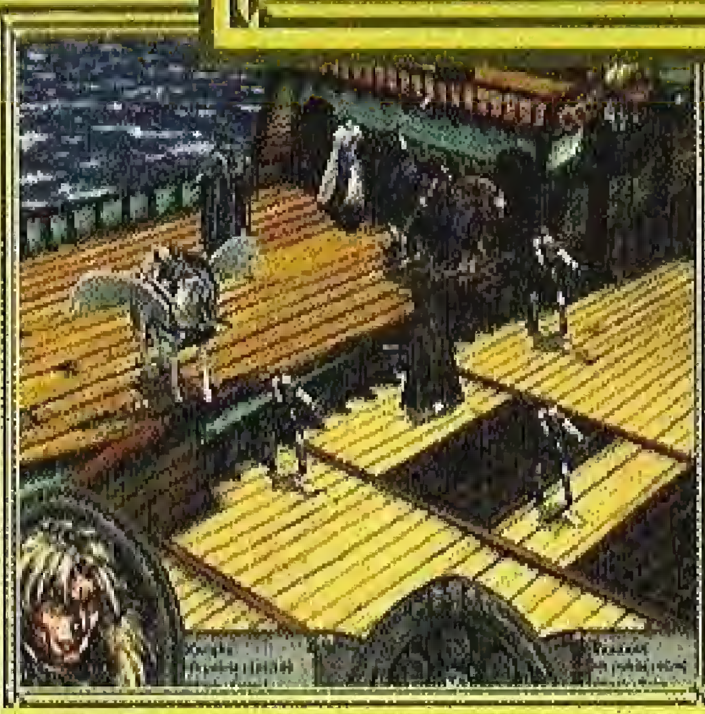
Do boju o Ziemie Święte ponownie staną skłócone ze sobą rasy Imperium, Klanu Górskiego, Legionu Przeklętych i Hordy Nieumarłych. Gra osadzona zostanie w świecie fantasy, który znasz już z pierwszej części zabawy. Po wielkiej wojnie zostały tylko zgliszcza. Kataklizm pochłonął tak wiele ofiar, że mimo upływu czasu jego skutki są nadal widoczne. Rasę ludzką Imperium nękają głód i zarazy, a Klan Górski wciąż opłakuje śmierć swojego zamordowanego króla. Legion Przeklętych zbiera siły i odbudowuje wojenne zniszczenia, a Nieumarli cierpią na niedostatek jednostek, gdyż większość z nich została odesłana do krainy wiecznych łowów.

Fabuła w DISCIPLES 2 będzie taka sama dla wszystkich ras. Z tym jednak zastrzeżeniem, że rozwój akcji w poszczególnych kampaniach zostanie pokazany z różnej perspektywy. Jeśli np. w jednej z misji zadaniem Imperium będzie atak na twierdzę Nieumarłych, to grając kampanię Nieumarłymi, będziesz musiał bronić tejże twierdzy. Jeśli zaś zdecydujesz się kierować Legionem Przeklętych, będziesz musiał pomóc wspomnianym wcześniej Nieumarłym. Gra będzie mieć specyficzny klimat, dzięki któremu poczujesz się jak podczas bitewnego filmu fantasy. Oprócz trybu dla pojedynczego gracza dostępny będzie też zaawansowany tryb gry wieloosobowej, pozwalający na zabawę przez Internet lub sieć lokalną. Przez LAN mogą bawić się maksymalnie 4 osoby jednocześnie.

kto to zrobił

STRATEGY FIRST

Firma zajmuje się, jak sama nazwa wskazuje, głównie grami strategicznymi. Oprócz wydania pierwszej części DISCIPLES, wsławiła się takimi produkcjami jak EUROPA UNIVERSALIS, SUDDEN STRIKE czy choćby COSSACS. Już niedługo Strategy First wypuści EMPIRE OF THE ANTS, w której będziesz kierował... mrówkami.



Świetnie oddany klimat świata fantasy to najlepszy element tej gry

Styl rozgrywki raczej się nie zmieni i pozostanie jak w DISCIPLES. **Nadal wraz z pięcioma innymi bohaterami i oddziałami będziesz podbijał kolejne lądy, zdobywał złoto i manę potrzebną do rzucania czarów.** W kampanii, oprócz obowiązkowych zadań, pojawi się 30 dodatkowych, zwanych subquestami. W grze wystąpi też wiele neutralnych postaci. Nie będziesz mógł nimi władać, co nie znaczy, że nie okażą ci zainteresowania. Niektórym smokom nie spodoba się np. to, kim jesteś, lub to, że wkroczyłeś na ich teren. Walki z pobocznymi stworami będą na porządku dziennym, przez co gracz zyska poczucie większej swobody i interakcji z otoczeniem. Nie będzie także klasycznego podziału na „my i oni", ponieważ w DISCIPLES 2 nie zabraknie postaci niebiorących bezpośredniego udziału w akcji.

W grze zostanie poprawiona grafika i w tym samym czasie na ekranie będzie mogło pojawić się 200 jednostek oraz ponad 100 efektów czarów! Rezultat zapewne będzie piorunujący. Zadbano też o oprawę dźwiękową, która w części pierwszej była, delikatnie rzecz ujmując, uboga.

Wszystko wskazuje na to, że druga część DISCIPLES okaże się produktem godnym uwagi. Jeśli autorzy zdołają wprowadzić wszystkie zapowiadane zmiany i poprawić niedociągnięcia, które tak raziły w pierwszej części gry, to szykuje się prawdziwy przebój!



Na stronie znajdziesz duży wybór screenów, opis postaci oraz informacje o nowym produkcie Strategy First



PC	PSX	N64	DC	A

Disciples 2: Dark Prophecy
Strategia z Domieszką RPG
Premiera: jesień 2001
Strategy First / CODA | 1-4 graczy

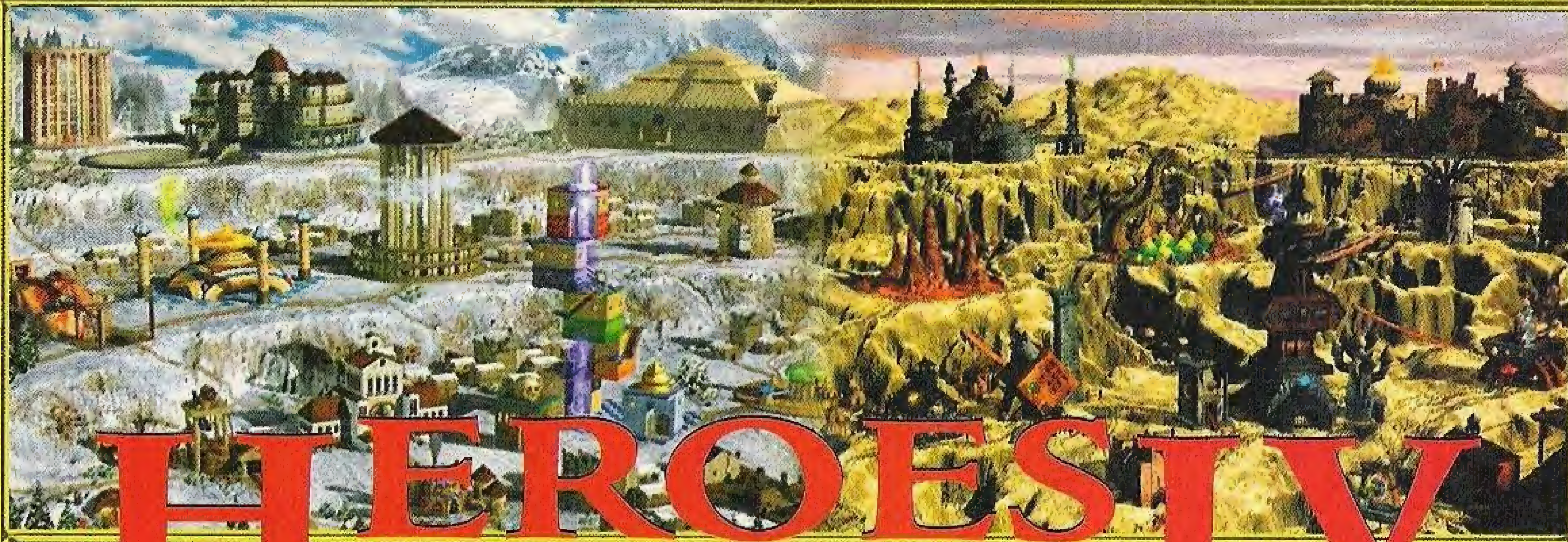
DISCIPLES 2 ma spore szanse, by być produktem o wiele lepszym od nie do końca dopracowanej części pierwszej gry



Ciekawe, czy terenem bitew będą również pałacowe ogrody... Te prezentują się całkiem ładnie



Wróg wcale nie ma zamiaru tak po prostu dać się złapać. Ale możesz go wytropić po śladach na śniegu

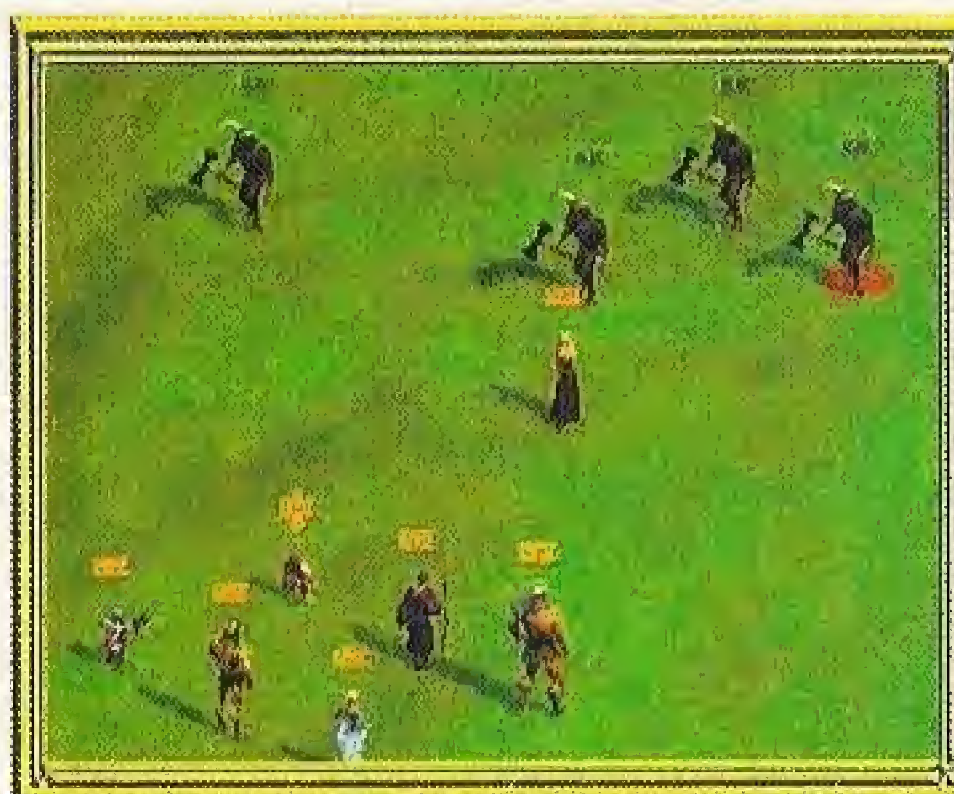


HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC

Czyżby seria HEROES miała podzielić losy sagi RPG pt. MIGHT & MAGIC, której kolejne części wydawane są w zastraszającym tempie, bez zwracania uwagi na jakość?

Zapowiedź pojawienia się kolejnej części strategii HEROES OF MIGHT & MAGIC wywołała wiele kontrowersji. Fani serii z pewnością nie chcieliby, żeby ich ulubiona gra zaczęła przypominać... brazylijski serial bez polotu. A takie obawy nie są bezzasadne, gdyż podobny los spotkał serię MIGHT & MAGIC. Tym razem jednak producenci chcą uraczyć graczy produktem zawierającym solidną porcję niespodzianek i diametralnych zmian. Mają one dodać grze świeżości i trochę zmienić jej dotychczasowy charakter, zachowując jednocześnie wszystkie typowe elementy, cenione przez odbiorców.

Akcja rozgrywać się będzie w nowym świecie Axeoth, w pierwszych latach jego istnienia. Emilia Nighthaven zostaje właśnie królową nowej nacji Great Arcan i występuje zbrojnie przeciwko Nieśmiertelnemu Królowi Gavinowi Magnusowi, który chce siłą odebrać jej władzę. Zdarzenia te przedstawione zostaną w siedmiu kampaniach i ponad dwudziestu czterech misjach przeznaczonych dla pojedynczego gracza. Ci, którzy mimo to wciąż będą odczuwali niedosyt, mogą dodatkowo skorzystać z wbudowanego, bardzo zaawansowanego, edytora misji. Stworzone w ten sposób przez samych graczy kampanie zostaną udostępnione na stronie producenta, dzięki czemu czas przewidziany na zabawę z „Bohaterami Mocy i Magii" zostanie wydłużony prawie w nieskończoność.



Nowy sposób prezentowania pola akcji wniesie sporo świeżości do tej kultowej już serii

Podstawową zmianą, która wniesie najwięcej świeżości do gry, jest z pewnością nowatorskie przedstawienie pola akcji. Tym razem nie będziesz go obserwował „z boku", jak miało to miejsce do tej pory, ale w rzucie izometrycznym, dzięki czemu stanie się ono bardziej plastyczne i szczegółowe. Lekkim modyfikacjom ulegną też zasady rządzące samą walką. Bohaterowie, którymi kierowałeś dotychczas, nie wykazywali się walecznością na placu boju – stali z boku, a ich udział w zmaganiach ograniczał się praktycznie do rzucania czarów. Tym razem zmienią się w mężnych herosów, którzy zaczną czynnie uczestniczyć w bitwie: zwalczać i niszczyć przeciwnika, a przy okazji oczywiście używać czarów! **Ponadto, twoja drużyna może teraz liczyć więcej niż jednego bohatera, co pozwoli ci na stworzenie superoddziału, składającego się z samych herosów.** Zalety tej zmiany są oczywiste – postać dowódcy drużyny miała dotychczas najwięcej punktów siły, a gdy takich bohaterów będzie w jednym oddziale kilku, automatycznie wzrosną twoje szanse na zwycięstwo. Poza tym przegrana bohatera w bitwie nie będzie równoznaczna z jego śmiercią. Do końca starcia może on leżeć nieprzytomny na ziemi, ale gdy tylko twoja drużyna wygra, zacznie odzyskiwać siły witalne lub zregeneruje je, pijąc eliksiry, rzucając czar uzdrawiający lub odpoczywając w wiosce. Gorzej będzie natomiast, gdy twojej drużynie nie powiedzie się na polu walki. W takim przypadku przeciwnik będzie miał do wyboru dwa sposoby potraktowania bohatera – może zostawić go na placu boju, co oznacza śmierć herosa, lub też wziąć go do niewoli. Druga opcja będzie się wiązała z dodatkowym zadaniem dla ciebie. Musisz odbić pojmanego kompana, to sprawa honoru! Ten element zapewne znacznie urozmaici rozgrywkę.

W najmniejszym stopniu zmianami zostanie objęta oprawa audiowizualna gry. Autorzy twierdzą, że w tej kwestii kierują się zasadą: „Po co poprawiać coś, co jest już idealne?" Grafika zachowa zatem swój tradycyjny klimat fantasy, ale tym razem zostanie nieco wzbogacona o nowe, znakomite animacje bohaterów. Muzyka, wyśmienita w poprzednich częściach, również tym razem nie zawiedzie. „Monumentalne" utwory i łatwo wpadające w ucho melodie z pewnością uprzyjemnią ci rozgrywkę.

kto to zrobił

NEW WORLD COMPUTING

Firma NEW WORLD COMPUTING jest twórcą sagi RPG pt. MIGHT & MAGIC, która liczy już osiem części. Ostatnie trzy nie cieszyły się jednak tak dużym powodzeniem jak poprzednie. Na szczęście dla firmy kolejne odsłony serii HOMM to murowane przeboje. Tak też pewnie będzie i teraz.



Nowy świat gry będzie pełen przygód i niespodzianek. Podobnie jak w poprzednich częściach, obszar po którym się poruszasz jest bardzo duży



Na stronie znajdziesz wszystko, co tylko chcesz wiedzieć o całej serii HEROES OF MIGHT & MAGIC



PC | PSX | N64 | DC | A

Heroes of Might & Magic IV

RPG z Domieszką Strategii

Premiera: jesień 2001

New World Comp. / IM Group | 1-multiplayer

HOMM IV, dzięki zastosowaniu nowatorskich rozwiązań, nie będzie na szczęście tylko „kolejną", ale jedną z lepszych części tej popularnej sagi

Teksty: Michał „Krooger" Cichy

CODENAME OUTBREAK PC

Ta nasza planeta to dopiero ma pecha! Nie dość, że depcze po niej kilka miliardów ludzi, to jeszcze raz po raz wybuchają na niej jakieś bomby atomowe i płoną lasy. W taktycznej strzelaninie CODENAME: OUTBREAK spotka ją kolejne nieszczęście. Na skutek uderzenia komety wielkie połacie ziemi uległy zniszczeniu, a na dodatek wraz z odłamkami z kosmosu na Ziemię dostały się przetrwalniki obcej rasy. Walczyć z Obcymi będą dwuosobowe oddziały, zaś w skład jednego z nich wejdziesz właśnie ty. Oprócz dbania o swoją skórę będziesz więc również musiał uważać na partnera. Autorzy gry, mający na swoim koncie popularnych KOZAKÓW, obiecują niezwykle zaawansowaną sztuczną inteligencję kosmitów (będziesz musiał poznać ich zwyczaje i zachowania, dopiero potem możesz atakować; w przeciwnym razie dojdzie do rzezi), dobrą grafikę w wysokiej rozdzielczości, tryb multiplayer, wreszcie premierę bez opóźnień. I dobrze – nie ma przecież nic gorszego niż kilkuletnie oczekiwanie na dobrze zapowiadający się tytuł.





PEARL HARBOR PC

Przeniesienie TOMB RAIDERA na ekrany kin z pewnością jest ewenementem – wciąż niewiele gier komputerowych nawiązuje romans z X Muzą. Tymczasem jeden skromny, obity przez krytyków film pt. „Pearl Harbor" doczeka się aż czterech gier komputerowych, przygotowanych przez różnych producentów i wydanych w zupełnie innych krajach! BEYOND PEARL HARBOR jest niskobudżetową strzelaniną, przypominającą nieco STAR WARS: BATTLE FOR NABOO. Gracz kieruje w niej niewielkim samolotem i likwiduje wszystko, co pojawi mu się przed dziobem i ma czerwone, zachodzące słoneczko, znane z japońskiej flagi. Niemieckie PEARL HARBOR: STRIKE AT DAWN również ogranicza się do ostrzeliwania celów ruchomych, tyle że oferuje dużo lepszą grafikę. PEARL HARBOR: ZERO HOUR wygląda dość podobnie, z tą tylko różnicą, że pozwala graczom usadowić się za sterami bombowca. Wówczas samolot obserwuje się nie od tyłu, ale z góry – tak, aby cele naziemne (budynki portowe, lotniska, wreszcie same statki) widać było jak na dłoni. Co ciekawe, misje nie ograniczają się do walk w rejonie Haiti – gra obejmuje niemal całą wojnę o Pacyfik, a więc Guadalcanal, Okinawę i bitwę o Midway. Wreszcie PEARL HARBOR: DEFEND THE FLEET zaprasza graczy na pokład statku, gdzie potężne działa i CKM-y tylko czekają na chętnych...



SUPERCAR STREET CHALLENGE PC



Zręcznościowe wyścigi są tym, na co każdy zatwardziały zwolennik cegły, położonej na pedał gazu w samochodzie, czeka z sobie tylko znaną niecierpliwością. Fani szybkiej i ostrej jazdy ucieszą się zatem z wiadomości, że jesienią tego roku światło dzienne ujrzą najnowsze wyścigi przeznaczone właśnie dla zręcznościowej braci wyścigowej. SUPERCAR oferować będzie bardzo futurystyczne kształty pojazdów i satysfakcjonującą liczbę tras. Fani tuningu samochodowego nie powinni przejść obok tej gry obojętnie, ponieważ pieniądze z wygranych wyścigów pozwolą na dowolne modyfikowanie pojazdów – od elementów stylistycznych zaczynając, a na silniku kończąc. Oddzielna opcja samodzielnego skonstruowania własnego modelu samochodu od podstaw także daje pole do popisu! Zapowiada się solidna dawka ostrej jazdy. Nie zapomnij zapiąć pasów bezpieczeństwa!



SIMS RANDKA PC

Już pod koniec roku wszyscy fani THE SIMS doczekają się kolejnego, trzeciego już, dodatku do ich ulubionej gry. Będzie to z pewnością najbardziej „romantyczne" rozszerzenie, gdyż zaoferuje ci rolę swatki Simów. RANDKA w końcu zajmie się tym, na co czekali wszyscy gracze – sprawami damsko-męskimi! Rzecz nie ograniczy się do samodzielnego umawiania się na randki. Zwolennicy fachowej pomocy mogą skorzystać z komputerowego biura matrymonialnego. Terenem działań Simów szukających swojej drugiej połowy stanie się m.in. Starówka z uroczymi kawiarenkami, pubami i restauracjami, w których miło się flirtuje...



KRZYŻACY PC

Bitwa pod Grunwaldem należy już do historii. Nasi dzielni rycerze przyjechali na miejsce jakieś 590 lat temu, dali łupnia złym Krzyżakom, po czym najspokojniej w świecie rozjechali się do domów. Niestety, żaden z nich nie dożył dnia dzisiejszego... By przybliżyć współczesnym to wspaniałe zwycięstwo, Henryk Sienkiewicz napisał swoją książkę, Aleksander Ford nakręcił film, zaś Freemind wziął się za robienie gry komputerowej. Miłośnicy gier strategicznych mogą się spodziewać około 100 bitew (49 po stronie polskiej i 53 po stronie Zakonu Krzyżackiego), wiernego odtworzenia wojsk i relacji sił stron konfliktu, a także efektownej grafiki i epokowej muzyki. Co ciekawe, każda kampania prowadzona jest z punktu widzenia rycerza posiadającego własną armię. Całość pojawi się w sklepach tuż przed Gwiazdką.





GADGET TYCOON PC

Już niedługo, za sprawą firmy Monte-Cristo Games, na ekrany monitorów trafi dość specyficzna gra o nazwie GADGET TYCOON, w której będziesz zarządzał grupą naukowców produkujących różnego rodzaju, bardziej lub mniej, przydatne gadżety, takie jak odrzutowe rolki czy roboty pomagające w najdziwniejszych pracach. Oprócz konstruowania „zabawek" opartych na własnych wynalazkach lub szpiegostwa przemysłowego, będziesz musiał zająć się dystrybucją swoich wynalazków. Elementem twojej codzienności będzie więc walka zarówno z urzędem skarbowym, jak i mafią. Cała gra oprawiona zostanie w bardzo komiksową grafikę oraz pełną humoru i ciętego dowcipu akcję.





COMANCHE 4 PC

Czwarta część COMANCHE, tytułu, który swego czasu zrewolucjonizował od strony graficznej rynek symulatorów lotniczych, nadchodzi wielkimi krokami. W tej części gry, podobnie jak i w poprzednich, będziesz musiał wykazać się nie tyle znajomością latania, ile po prostu zręcznością. Wartka akcja COMANCHE 4 nie pozwoli ci na zbyt częste odwracanie wzroku od pola akcji. Całość zostanie okraszona piękną grafiką, która na obrazkach z wczesnej wersji gry prezentuje się nad wyraz interesująco. Producenci zapewniają, że jakość oprawy graficznej zdecydowanie przerośnie to, co podziwiałeś w ENEMY ENGAGED! Żeby to sprawdzić, będziesz musiał jednak nieco poczekać...



TOONCAR PC

Młodszych członków wyścigowej braci komputerowej ucieszy zapewne fakt, że niedługo wydana zostanie gra przeznaczona właśnie dla nich. Autorzy utrzymanego w kreskówkowym stylu TOONCARA obiecują dobrą zabawę, pozbawioną jednak wysokiego stopnia realizmu. Małe samochodziki kontrastujące ze sporych rozmiarów kierowcami – to cecha prawie wszystkich wyścigów dla młodszych odbiorców. Główną zaletą gry będzie nie tylko wyjątkowa dawka grywalności, ale również niewygórowana cena, mieszcząca się w granicach 20 PLN. CLICK! grał już w demo – naprawdę jest na co czekać!

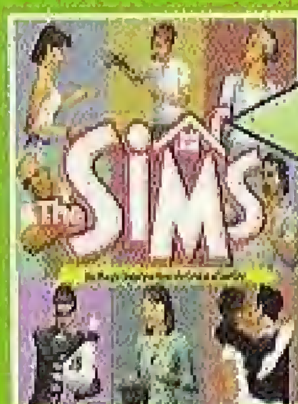


Tekst: Michał „Kraoger" Cichy, Michał „Joel" Zacharzewski

Wasze



Notowania z ostatnich 2 tygodni



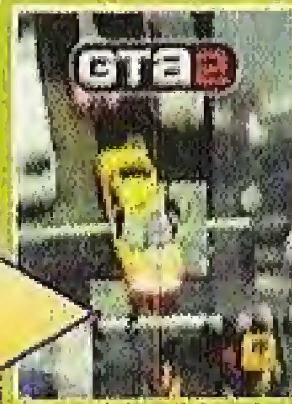
1 The Sims
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
1 Nowe mebelki, jakuzzi w łazience – aż chce się żyć, co widać po formie Simów



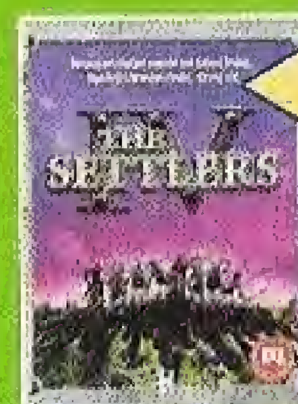
2 Worms Armageddon
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC
4 Robaki szybko skompletowały nową drużynę i bez trudu wspięły się na podium



3 Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
3 Myślał, że pokarm dla rybek ma z głowy, a tu taka niespodzianka



4 Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
5 Mimo korków na drodze udało mu się na chwilę odskoczyć od pościgu, ale czy na długo!



5 Settlers 4
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
2 Duża część armii została pokonana – czasami ilość nie wystarczy i liczy się też jakość



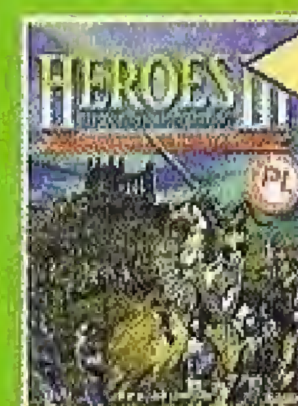
6 FIFA 2001
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX, PS2
6 Pierwsze mecze nie pokazały żadnych niespodzianek, ale forma faworytów jest wysoka



7 Quake 3
ID SOFTWARE / LEM – PC
9 Teraz trzeba ponownie wspinać się na szczyt, a przy tylu rywalach nie jest to łatwe



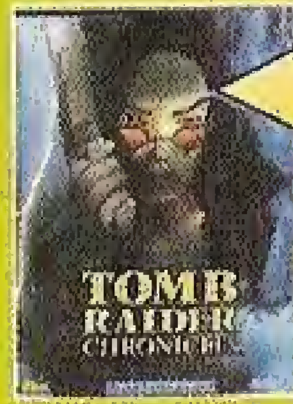
8 Age of Empires 2
MICROSOFT – PC
11 Gdyby Alianci mieli tak dobrych strategów, to II WS skończyłaby się o wiele szybciej



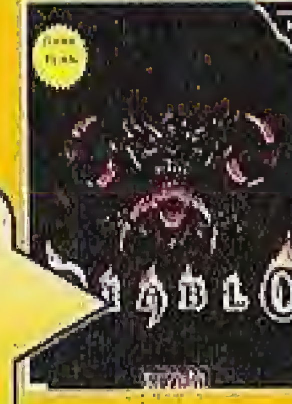
9 Heroes of M&M 3
3DO / IM GROUP – PC
18 Udało się utrzymać zamek, a kiedy dotarły posiłki, sytuacja uległa diametralnej zmianie



10 Tony Hawk's Pro Skater 2
ACTIVISION / LEM – PC, PSX, DC
P Lato w pełni, więc nikogo nie powinno dziwić, że deskorolki znów są bardzo modne

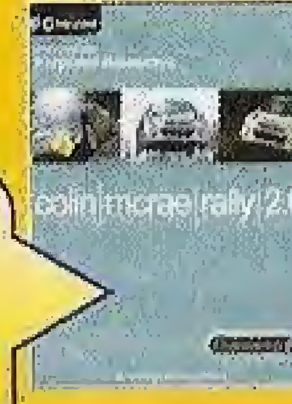


11 Tomb Raider 5
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX
14 Wygląda na to, że niedługo uda jej się zakończyć badanie tego grobowca



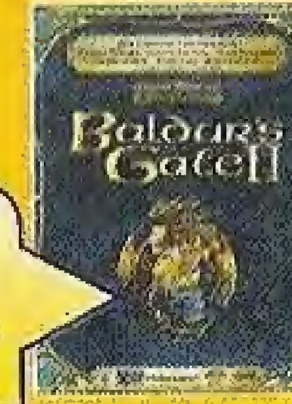
12 Diablo
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
13 Czyżby skończyły się zapasy smoły i siarki? A może to po prostu zapalenie gardła...

13 GTA
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
12 Temperatura płynu w układzie chłodzenia przekroczyła wszelkie granice – czas zwolnić



14 Colin McRae Rally 2
CODEMASTERS / CD PROJEKT – PC, PSX
P Przegląd samochodu i wymiana kilku podzespołów przyniosła oczekiwane efekty

15 Larry 7
SIERRA / CD PROJEKT – PC
15 Larry powolutku wraca do sił po wylegiwaniu się na słońcu – dobrze, że nie dostał udaru



16 Wrota Baldura 2
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
P Nowy czarodziej na pewno zna się na magii – rywale pierzchają jak króliki !!!

17 Sim City 3000
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
10 Szkoda, że przy rozbudowie miasta nikt nie myślał o finansach – teraz trzeba za to płacić



18 Driver
GT INTERACTIVE / LEM / SONY – PC, PSX
7 Tym razem zrobiło się naprawdę gorąco! Czy uda mu się wyjść z takich opałów!

19 Tomb Raider 4
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX
20 Rów z lawą to na pewno nie jest, ale końca tunelu nie widać, a światełko coraz większe



20 Black & White
EA / IM GROUP – PC
N Chowańce wreszcie pokazały kto tu się liczy, ale z takimi rozmiarami, to nie sztuka

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują punktów do TOP-7.

CLICK! AKCJA!

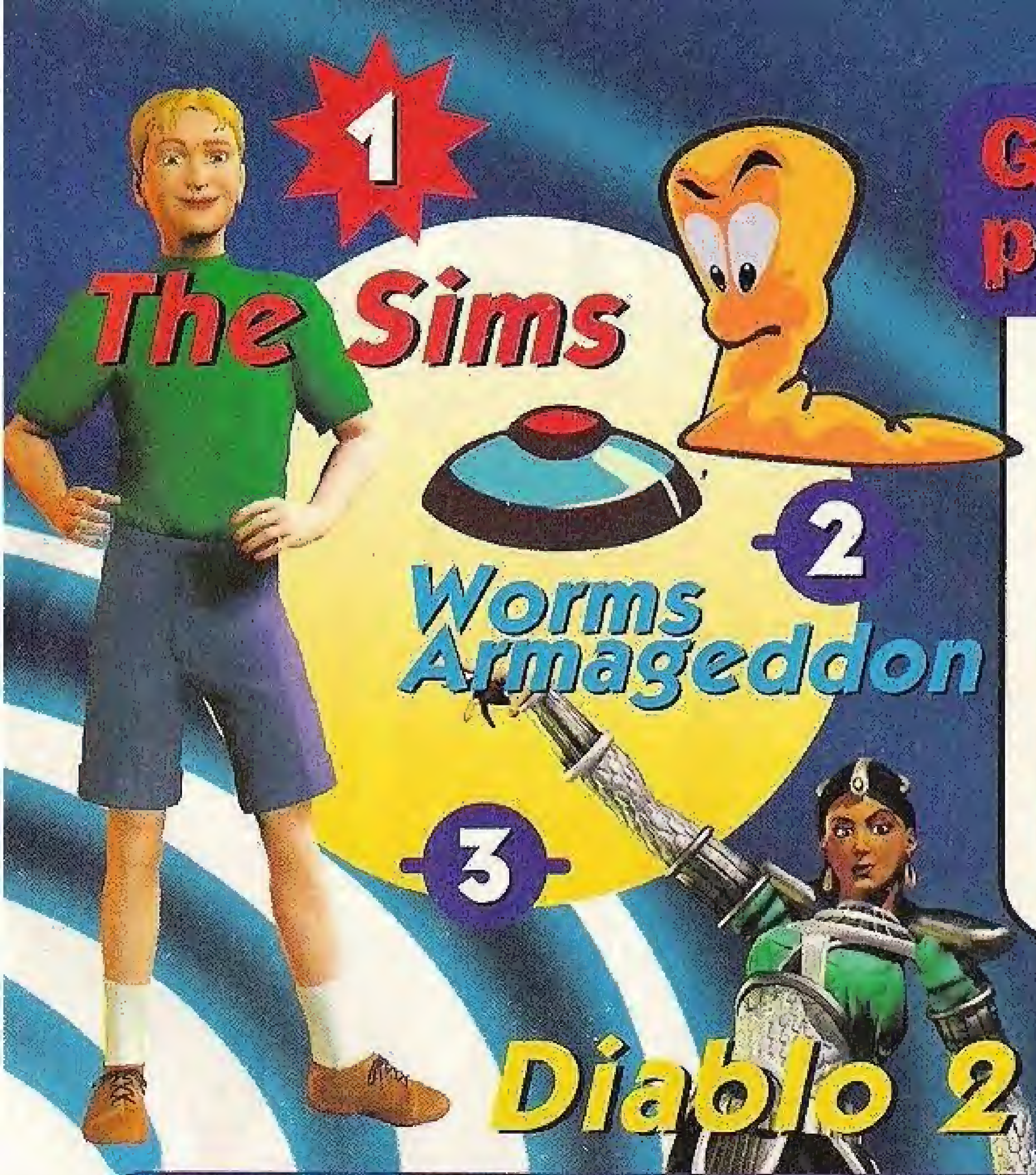
Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki Wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy grę WORMS WORLD PARTY ufundowaną przez: CDPROJEKT

TOP 5 GAME BOY

A teraz nowość na naszej liście! Coś specjalnie dla miłośników GameBoya – zestawienie najlepszych gier na tę konsolkę!

1. **Pokemon Gold** NINTENDO
2. **Mario Tennis** NINTENDO
3. **Grinch** NINTENDO
4. **Mumia** NINTENDO
5. **Pokemon Red** NINTENDO





Grupa pościgowa

A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

21 **C&C: Red Alert 2** – WESTWOOD / IM GROUP – PC
22 **Need for Speed: Porsche** – EA / IM GROUP – PC, PSX
23 **Faraon** – SIERRA / PLAY IT – PC
24 **FIFA 2000** – EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
25 **Tekken 3** – NAMCO / SONY – PSX
26 **Unreal Tournament** – GT INTERACTIVE / LEM – PC, MAC
27 **Deluxe Ski Jump** – MEDIAMOND – PC
28 **Starcraft** – BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
29 **Settlers 3** – BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
30 **Zeus** – SIERRA / PLAY IT – PC

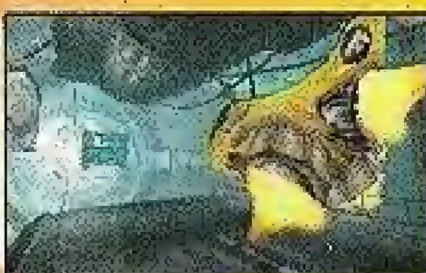


NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE



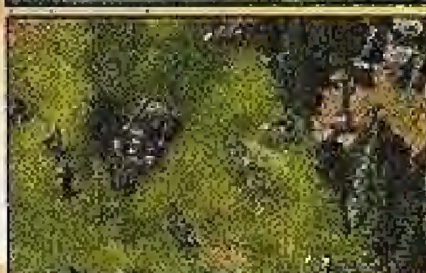
1 Operation Flashpoint
CODEMASTERS / CD PROJEKT – PC

Wspaniała gra dla wszystkich miłośników FPP i nie tylko. Tym razem bierzesz udział w wyścigu zbrojeń, który trwa między Stanami Zjednoczonymi i członkami NATO, a nieugiętym w swych imperialnych dążeniach Związkiem Radzieckim. Oj, będzie się działo...



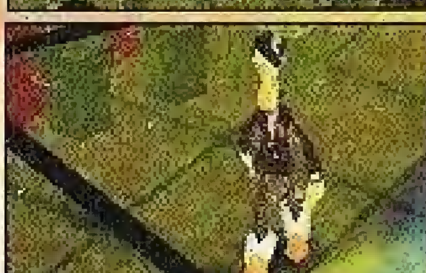
2 Anachronox
EIDOS/ IM GROUP – PC

Wspaniała gra RPG, która wciągnie cię jak najlepszy odkurzacz. Jesteś stracony dla świata na wiele godzin



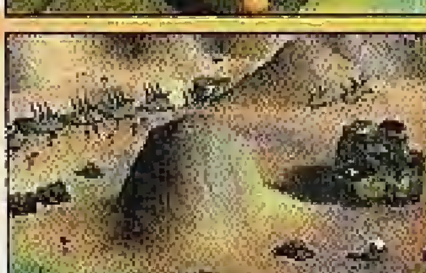
3 Original War
ALTAR INTERACTIVE / CD PROJEKT – PC

Bardzo oryginalna gra, nie tylko ze względu na tytuł. Tym razem będziesz miał możliwość przenieść się w rok 2 000 000 p.n.e.



4 Sting
JOWOOD/ CD PROJEKT – PC

Bycie drobnym złodziejaszkiem wcale nie jest takie przyjemne. Zresztą, przekonaj się sam!



5 Z: Steel Soldier
UBI SOFT / LEM – PC

Strategia czasu rzeczywistego z odrobiną niespodzianki... Propozycja dla tych, co znają starszą wersję, i dla nowych graczy

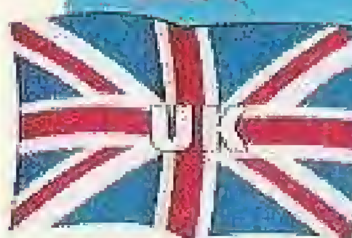
Przeboje ze świata



Pokemon Stadium2
NINTENDO – N64

Ukochane stworki wracają, by znów pojedynkować się na specjalnie dla nich zaprojektowanych arenach. Kolejny produkt firmy Nintendo bije w USA rekordy popularności.





Pokemon Gold/Silver
NINTENDO – GBC

Wielki przebój, tym razem na GameBoya. Milusińscy z wersji Srebrnej i Złotej podbijają teraz tę platformę i nowe serca graczy w Wielkiej Brytanii.





Gran Turismo 3 A-spec
POLYPHONY / SONY – PS2

Gdy polscy gracze z niecierpliwością wypatrują tego tytułu na sklepowych półkach, w Japonii święci on tryumfy już od jakiegoś czasu. Pozostaje nam tylko pozazdrościć.



Co się dzieje z ...



Jak and Daxter
POLYPHONY / SONY – PS2

Głównym bohaterem tej zabawnej gry jest młody człowiek o imieniu Jak, który usiłuje pomóc swojemu przyjacielowi Daxterowi zmienionemu w małego stworka. Gra ukaże się na Gwiazdkę.



Devil May Cry
CAPCOM / SONY – PS2

Nowa gra twórców ONIMUSHA osadzona w klimacie gotyckiego horroru. Prace nad DEVIL MAY CRY idą pełną parą, nie podano jednak jeszcze ostatecznego terminu wydania.



Empire Earth
SIERRA / PLAY IT – PC

O nowym RTS Sierry jest już głośno na Sieci, pomimo iż jeszcze się nie ukazał. Nowatorskie rozwiązania i elegancka grafika – to brzmi zachęcająco, lecz niestety trzeba jeszcze poczekać.

ORIGINAL WAR

kto to zrobił

ALTAR INTERACTIVE

Ta czeska firma z siedzibą w Brnie nie ma jeszcze na swoim koncie żadnej poważnej produkcji. Karierę na rynku gier komputerowych zaczęła sympatyczną zręcznościówką FISH FILLETS, ORIGINAL WAR to ich pierwszy naprawdę poważny tytuł.

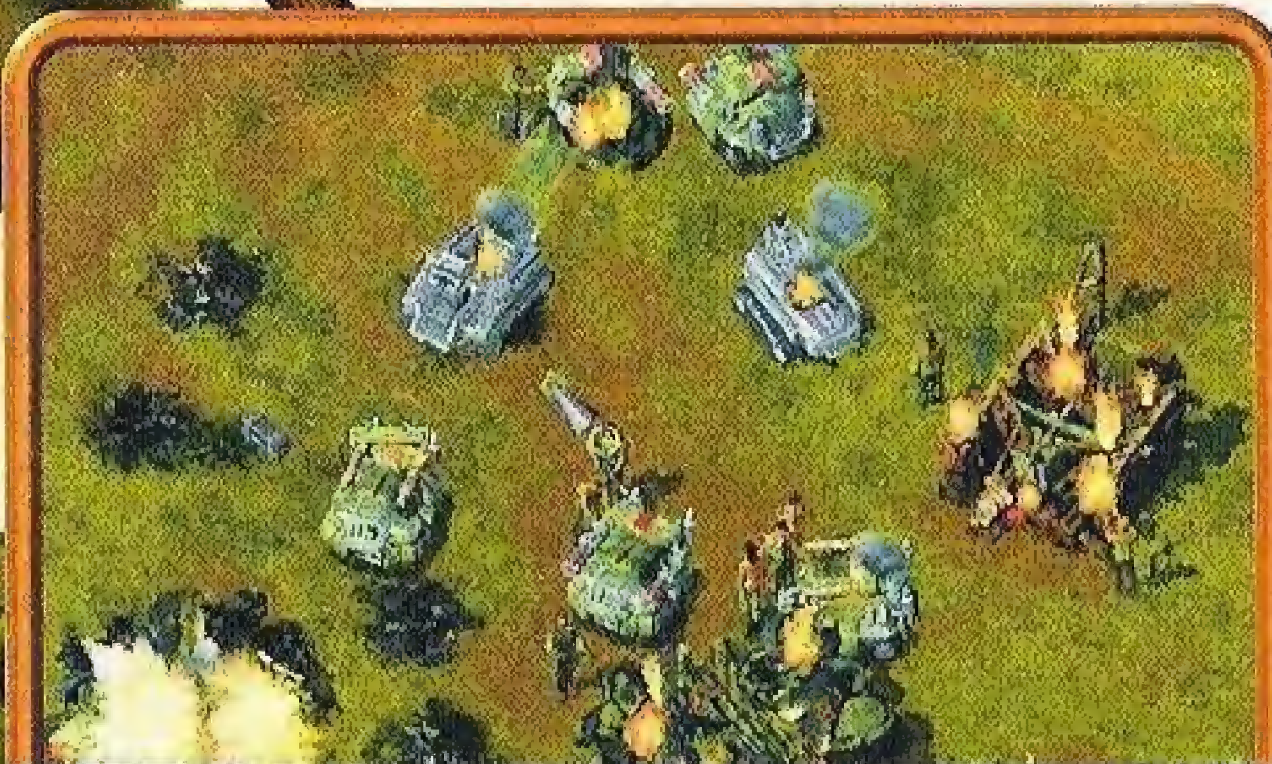
Tytuł tej gry nie kłamie. Wojna, o której opowiada ORIGINAL WAR, okazuje się rzeczywiście bardzo oryginalna

Ostatni wysyp bliźniaczo do siebie podobnych strategii czasu rzeczywistego z pewnością nie nastroił graczy pozytywnie. Czyżby gatunek RTS przeżywał kryzys przerostu formy nad treścią? Istnieją jeszcze, na szczęście, ludzie, dla których gry nie są wyłącznie źródłem łatwych pieniędzy, ale też sposobem na urzeczywistnienie swoich wizji. Dość rzadko, ale nadal, wychodzą tytuły odbiegające od panującego w świecie gier kanonu – prawdziwe perełki zrywające z przyjętymi schematami. Do nich należy między innymi opracowany jakiś czas temu KINGDOM UNDER FIRE, o którym można powiedzieć, że stanowi połączenie RTS i RPG. **Podobnie rzecz ma się z ORIGINAL WAR, który w mistrzowski sposób łączy w sobie RTS z grą taktyczną i przygodową z małą domieszką RPG.** Mieszanka wybuchowa? W tym przypadku sprawdza się naprawdę znakomicie!

Akcja ORIGINAL WAR rozgrywa się na Syberii. Amerykanie odkryli tam właśnie Wehikuł Czasu o nazwie EON. **Możliwości wykorzystania tej maszyny są, jak się okaże, przeogromne – pozwala ona bowiem w dowolny sposób kształtować przeszłość.** Można, na przykład, przenieść się w czasie i nie dopuścić do przejęcia władzy przez Hitlera bądź zapobiec skonstruowaniu bomby atomowej czy wielu innym wynalazkom i zdarzeniom, o których ludzkość wolałaby zapomnieć. Jedyny problem tkwi w tym, że Amerykanie nie mają zbyt wiele paliwa na takie międzyczasowe podróże. Złoża syberitu, dzięki któremu EON działa, znajdują się wyłącznie na Syberii należącej do Rosji. A mieszkańcy tego kraju nie zamierzają się dzielić nim z nikim, a już na pewno nie z Amerykanami.

Plan okazuje się prosty – przenieść się do roku 2 000 000 p.n.e., do ery, w której kontynenty azjatycki i amerykański były jeszcze połączone (właśnie przez Syberię i Alaskę) i przetransportować złoża syberitu na przyszłe tereny amerykańskie. Plan rzeczywiście wydaje się prosty, ale tylko teoretycznie, gdyż już na samym początku gry napotkasz na spore problemy i opory ze strony rosyjskiej. Twoi przeciwnicy bowiem także przedostali się w prehistoryczne czasy.

Charakterystyczną cechą ORIGINAL WAR jest specyficzne wykorzystanie fabuły. Stanowi ona nie tylko tło dla dziejących się wydarzeń, ale jest też swego rodzaju kołem zamachowym napędzającym całą akcję. To, jak potoczą się wyda-


Na polu bitwy nie znajdziesz setek jednostek. Bardziej bowiem liczyć się będzie siła ognia niż liczebność oddziałów





Tych kilka budynków to twoja nowa baza. Nie jest może zbyt rozbudowana, ale na początku powinna ci wystarczyć



Prehistoryczny krajobraz, ziemia nietknięta ręką cywilizacji i człekokształtne istoty wałęsające się między drzewami tworzą niesamowity klimat rozgrywki

rzenia, zależeć będzie od twoich działań w kolejnych misjach. Fabuła jest nieliniowa, ale masz na nią bardzo znaczący wpływ. Na przykład w trakcie pierwszej misji, podczas badania terenu, dostajesz informację o dwóch różnych lokacjach do zbadania, z których jedna to pułapka. Musisz wykazać się nie lada czujnością, żeby w nią nie wpaść.

ORIGINAL WAR różni się zasadniczo od typowych RTS-ów, przede wszystkim tym, że zostałeś w nim pozbawiony możliwości trenowania nowych jednostek. Dysponujesz tylko tymi ludźmi, których przydzielono ci na początku misji. Żołnierze ci nie są mięsem armatnim – każdy z nich posiada swoje imię i nazwisko, osobowość, mówi innym głosem i wypowiada odrębne kwestie, ma także swoje zdjęcie i szereg charakterystyk, które w trakcie gry rozwiniesz. Element ten nadaje zabawie trochę przygodowy klimat, ponieważ sterujesz grupą konkretnych ludzi, a nie dziesiątkami anonimowych żołnierzy idących na rzeź. Co więcej, przez całą grę kierujesz konkretną postacią (coś w stylu głównego bohatera), żołnierzem sił zbrojnych, który został wysłany na misję transportowania syberitu.

W trakcie gry rozmawiasz ze znajomymi i wykonujesz polecenia dowódcy. Strony konfliktu są, oczywiście, dwie. **Na początku gry decydujesz, czy chcesz kierować Amerykaninem czy Rosjaninem, a obaj panowie będą się od siebie bardzo różnić.** W każdej misji masz do dyspozycji określoną liczbę ludzi, o których powinieneś dbać, jak tylko możesz. Wraz z upływem czasu (i misji) ludzie będą się wymieniać, ale w niektórych z nich z łatwością rozpoznasz swoich wcześniejszych podopiecznych.

Podczas zarządzania bazą sami żołnierze, niestety, na wiele się nie przydadzą. Na szczęście w każdej chwili, gdy tylko staniesz się właścicielem odpowiedniego budynku, będziesz mógł „przekwalifikować" każdego z „mundurowych". Jeżeli potrzebny ci będzie naukowiec, wystarczy, że pokierujesz żołnierza do laboratorium i naciśniesz odpowiednią ikonkę. Na podstawie zdobywanych w każdej misji punktów doświadczenia łatwiej ci będzie zdecydować, który żołnierz bardziej nadaje się na dane stanowisko. Niestety, zapłacisz za to w późniejszej fazie rozgrywki. Nie unikniesz wtedy sytuacji „pospolitego ruszenia". Gdy wróg zaatakuje twoją bazę, wszyscy naukowcy, inżynierowie i mechanicy będą musieli wbiegać do zbrojowni i przekwalifikowywać się na żołnierzy, aby stanąć dzielnie do walki. Jest to dość realistyczne i zarazem nowatorskie rozwiązanie, dzięki któremu gra zyskuje wiele świeżości.

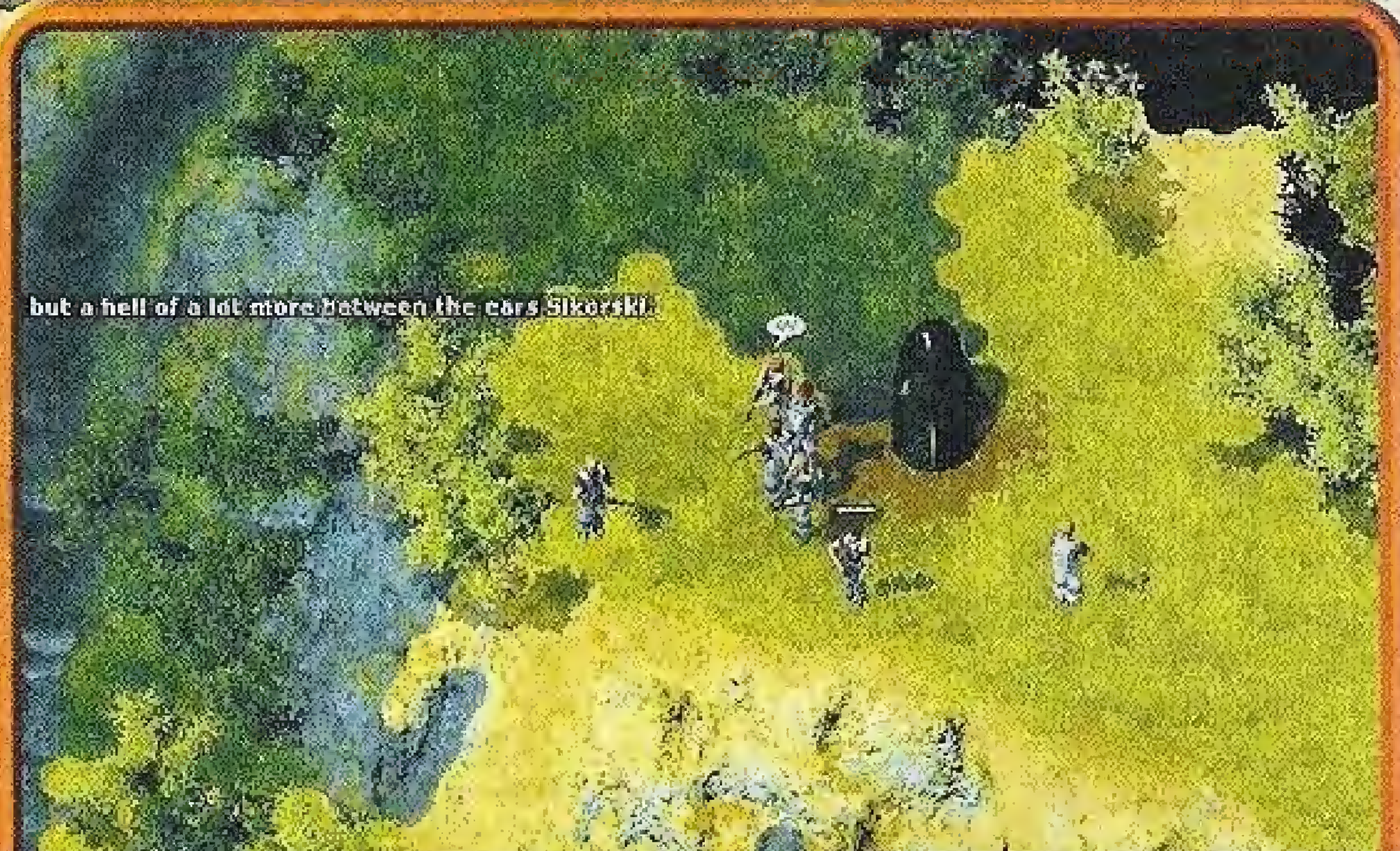
Grafika **w ORIGINAL WAR stoi na bardzo wysokim poziomie. Środowisko gry zaprojektowano z dbałością o najdrobniejsze szczegóły, takie jak efekt wiatru czy uginające się pod stopami żołnierzy kępki trawy.** Co ciekawe, grafika okazuje się w pełni... dwuwymiarowa, ale zabawa wcale na tym nie traci, a wręcz zyskuje! Gracze, znudzeni trójwymiarową papką serwowaną przez wielkie koncerny, z przyjemnością zagrają w coś „normalnego". A ORIGINAL WAR jest z pewnością jedną z najładniejszych strategii dostępnych obecnie na rynku. Świeże podejście do tematu oraz ogromna radość płynąca z zabawy w tak urozmaiconą produkcję, powinny w pełni zadowolić fanów strategii czasu rzeczywistego oraz wszystkich tych, którzy szukają niebanalnej rozrywki.



Umiejętne wykorzystanie znalezionych lub zdobytych pojazdów będzie często kluczem do sukcesu. Uważaj tylko na stan paliwa i osłony twojej maszyny!



Bardzo ciekawa i ładnie przygotowana strona. Zawiera wszystkie istotne informacje na temat gry



Gra zawiera sporo elementów taktycznych, znanych chociażby z takich gier jak RAINBOW SIX. O każdego członka swojej drużyny musisz dbać ze szczególną troską

PC | PSX | N64 | DC | A

Original War
Bardzo Oryginalna Wojna

79,90 zł | Altar Interactive / CD Projekt | 1 – multiplayer

Min: Pentium II 333, 64 MB RAM, 500 MB HD
Zal: Pentium III 600, 128 MB RAM, 500 MB HD

Grafika 5- | Dźwięk 4 | Frajda 5

\+ Oryginalność, złożoność rozgrywki i bardzo rozbudowana fabuła

– Wygórowany poziom trudności i niekiedy zbyt widoczne bezsensowne zachowanie jednostek

ORIGINAL WAR to oryginalny pomysł i wiele nowatorskich, czasami nawet bardzo odważnych, pomysłów

5-

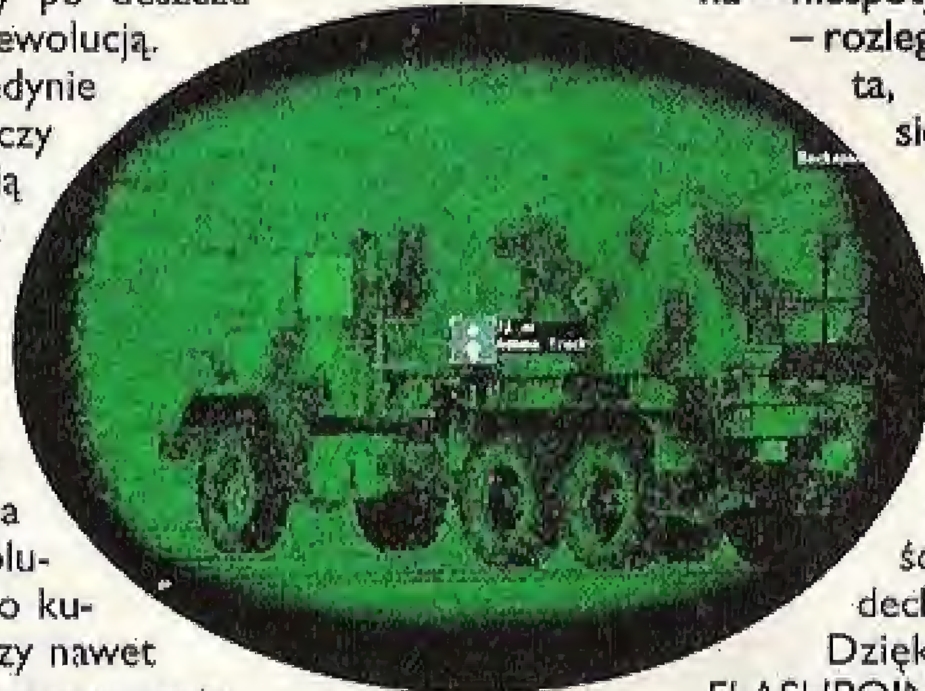
Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Od pewnego czasu wszyscy zastanawiali się, czy w gatunku gier FPP nastąpi jakiś znaczący przełom. Grając w OPERATION FLASHPOINT, odniesiesz wrażenie, że rewolucja wreszcie się dokonała

OPERATION FLASHPOINT™
COLD WAR CRISIS

Gatunek First Person Perspective narodził się wraz z powstaniem niezapomnianego WOLFENSTEINA. Następnie były DOOM i DOOM 2, które stały się legendą nad legendami. Kolejne tytuły pojawiały się jak grzyby po deszczu i nie były już żadną rewolucją. Zmieniał się w nich jedynie klimat, rodzaje broni czy przeciwnicy. Z każdą nową grą gatunek ewoluował, lecz były to zmiany ograniczające się do nowej, ładniejszej grafiki i stosowania ciekawszych tricków. Można to porównać do ewolucji konia: czy będzie to kucyk, koń wyścigowy czy nawet zaprzęgowy – koń zawsze pozostaje koniem. Do czasu pojawienia się na rynku DELTA FORCE wszystkie typowe gry FPP rozgrywały się w zamkniętych pomieszczeniach. Tam zaś po raz pierwszy gracze mieli możliwość pooddychania świeżym powietrzem, przeprowadzenia operacji bojowych „w naturze". Mimo że DF nie był grą udaną (ze względu na brak obsługi akceleratorów 3D), wprowadził do gatunku nowy rodzaj zabawy. Wtedy właśnie gry FPP wkroczyły w erę rozgrywek na otwartych przestrzeniach, osadzonych w realiach dzisiejszego świata. Wcielanie się w rolę komandosa, żołnierza czy antyterrorysty stało się na tyle atrakcyjne, że w ramach FPP powstał swego rodzaju podgatunek militarny.

W tym właśnie kierunku poszli autorzy OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS. Ich ciężka praca zaowocowała pojawieniem się nowego tytułu, który może zasłużyć na miano rewolucyjnego. OPERATION FLASHPOINT nie jest typową grą FPP. Jej wyjątkowość polega na – niespotykanej do tej pory – rozległości fabuły i świata, w którym toczy się rozgrywka, oraz rozbudowaniu wątków dotyczących bezpośrednio bohatera. Szczegółowość detali oraz praktycznie nieograniczone możliwości zabawy zapierają dech w piersiach.



Dzięki OPERATION FLASHPOINT przeniesiesz się w realia zimnej wojny, a konkretnie do 1985 roku. Wyścig zbrojeń między NATO i Ukła-



Możesz prowadzić, możesz usiąść obok kierowcy i spokojnie obserwować, jak prowadzi ktoś inny. Ewentualnie, jeśli lubisz, możesz też jechać na pace



Niewątpliwie przyjemniej jest latać śmigłowcem i strzelać rakietami niż czołgać się w błocie pod ostrzałem wroga. W OpF możesz robić i to, i to



W tej dolinie stacjonują wojska przeciwnika. Za chwilę wkroczysz tam ze swoim plutonem, by zrobić porządek

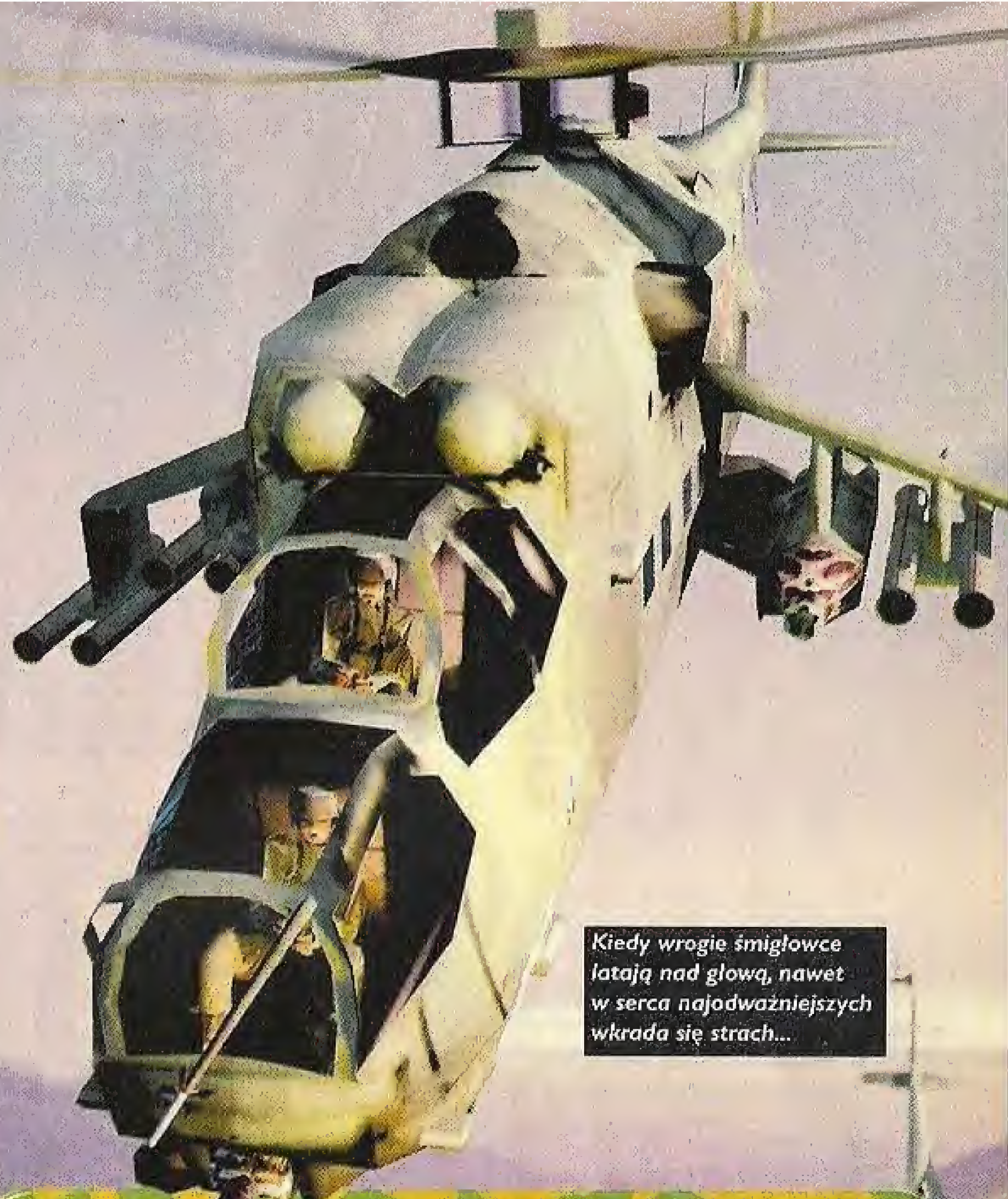


Na każdy z tych szczytów w oddali możesz wejść. Swoboda działania, jaką oferuje ci OpF, jest niesamowita – jeśli chcesz, zamiast walczyć z wrogiem, możesz zwiedzać wyspę jeepem

dem Warszawskim trwa, a wysiłki Ronalda Reagana i Michaiła Gorbaczowa, zmierzające do uspokojenia nerwowej atmosfery, nie dają jeszcze widocznych rezultatów. Miejscem akcji jest fikcyjny archipelag wysp zamieszkanych przez równie fikcyjny naród. Archipelag, w wyniku podziału stref wpływu, należy do NATO, co tłumaczy obecność wojsk amerykańskich na jego terenie. **Pewnego dnia 1985 roku wyspa Everon zostaje zaatakowana przez niezidentyfikowane wojska. Nagła agresja zaskakuje siły amerykańskie i zmusza je do ewakuacji w celu przegrupowania i opracowania odpowiedniej strategii.** Takiej, która uniemożliwi Rosjanom (bo to właśnie oni zaatakowali Everon) przejęcie kontroli nad archipelagiem. Świat staje u progu III wojny światowej.

W centrum tych szokujących wydarzeń znajduje się główny bohater gry, Armstrong – szeregowiec regimentu stacjonującego na Everon. Do tej pory cieszył się życiem w tym najspokojniejszym miejscu na świecie, a teraz dostaje się w samo „oko cyklonu", który grozi ogólnoświatową zagładą. Po przejściu krótkiego szkolenia dowiadujesz się o nadchodzącym niebezpieczeństwie i, wraz z resztą drużyny dowodzonej przez charyzmatycznego oficera, wyruszasz na zwiad. Od tej pory nieprzerwanie uczestniczysz w bardzo realistycznej i dynamicznej wojnie, w której o śmierć jest dużo łatwiej niż o pudełko zapałek w kiosku. Szczegółowość i realizm akcji pozwalają poczuć dreszcz prawdziwej wojny. Są momenty spokoju i relaksu oraz chwile niepokojącej ciszy przed burzą. Nie brakuje także sytuacji, w których serce gracza wali jak... karabin maszynowy. Kule świszczą nad głową, twoi towarzysze, krzycząc, meldują o kolejnych zauważonych Rosjanach. Czasem ktoś obok ciebie woła medyka, aby opatrzył jego rany, a inny pada przeszyty kulą wroga. Dowódca wyznacza kolejne cele, rozkazuje zdecydowany atak lub odwrót. W radiu odzywają się przerywane komunikaty innych zespołów o opóźnieniu wsparcia, które gdzieś utknęło zaatakowane przez czołgi. **Wszystkie te gorące, batalistyczne momenty przeplatane są ciekawym, nieco przygodowym wątkiem, na przebieg którego ma duży wpływ twoje zachowanie.** Jeżeli na przykład nie dostaniesz się w określonym czasie do punktu ewakuacji, twoim zadaniem będzie dotarcie do innej miejscowości. Tam masz szansę na dołączenie do jakiejś wycofującej się formacji Amerykanów. Jeśli jednak to również ci się nie uda, niewykluczone, że wpadniesz w ręce partyzantów Frontu Wyzwolenia Everon. Dzięki tym urozmaiceniom wątek przygodowy w OPERATION FLASHPOINT nie jest liniowy, co znacznie wzbogaca rozgrywkę.

Ze względu na duży stopień realizmu gry nie możesz też działać jak nieśmiertelny Rambo, gdyż samotni bohaterowie umierają tutaj jako pierwsi. Sposobem na



Kiedy wrogie śmigłowce latają nad głową, nawet w serca najodważniejszych wkrada się strach...



Piękny letni wschód słońca – aż trudno uwierzyć, że właśnie trwa wojna. Beztroskie chwile przed misją wkrótce zamienią się w szalony wir walki, w którym być może zginiesz



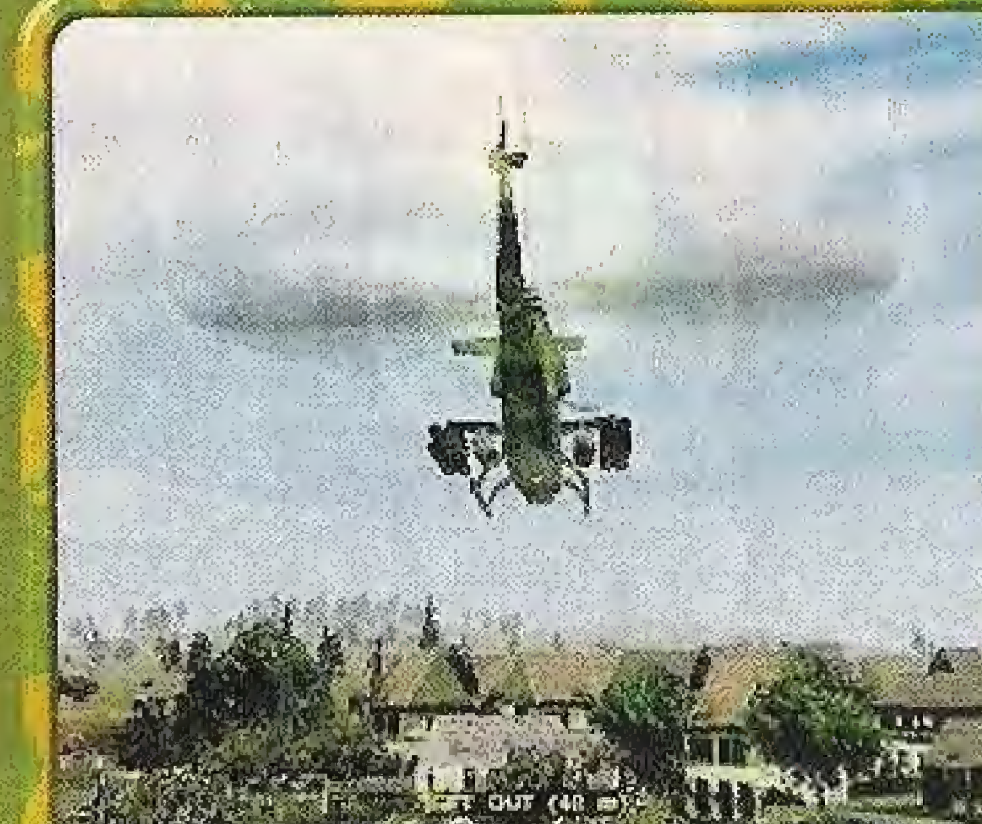
Z pewnością wiele razy marzyłeś o tym, by przejechać się czołgiem M1A2 Abrams. Nic prostszego – wskakujesz do środka jako kierowca, dowódca lub celowniczy i jazda!



To nie żadna tapeta robiąca za krajobraz – każde drzewo i każdy krzak to oddzielny model 3D. Po raz pierwszy w grze FPP masz możliwość pospacerować po takim lesie


Był czołg, nie ma czołgu – wyrzutnia przeciwpancerna LAW to obowiązkowy element wyposażenia w tego typu misjach


Ta sielankowa polna droga może prowadzić wprost w zasadzkę. Trzeba mieć oczy dookoła głowy, jak to na wojnie


Jeśli czujesz się znudzony lub musisz odreagować zły stopień z matematyki, zawsze możesz zrównać miasto z ziemią


Podczas wojny można jeździć także traktorem. Może to szansa dla fabryki Ursus – przecież Polska też jest w NATO...


Nocna wyprawa wozem bojowym może być ekscytująca, nie zapominaj jednak o tym, że pocisk znikąd w każdej chwili może cię odesłać w zaświaty

wykazanie się w walce i pozostanie przy życiu jest przede wszystkim dbanie o własne bezpieczeństwo, następnie o bezpieczeństwo twoich towarzyszy, a dopiero na końcu o wynik strzelaniny. Im dłużej pozostaniesz żywy, tym więcej możesz zdziałać – to oczywiste.

Kolejną mocną stroną OPERATION FLASHPOINT **jest rozległy teren akcji. Podczas każdej misji masz dostęp do olbrzymiego obszaru danej wyspy – to niespotykana dotąd nowinka.** Jeśli podczas batalii obleci cię strach, możesz np. wsiąść do pierwszego wolnego pojazdu i udać się w dowolne miejsce na wyspie. Może to być romantyczna latarnia morska na północy albo ruiny zamku na południu. Oczywiście ciągle istnieje ryzyko napotkania nieprzyjacielskich patroli, ale przynajmniej możesz wybrać się tam, dokąd akurat masz ochotę. Okazuje się, że właśnie ten element decyduje o niesamowitej grywalności OpF. Dotychczas przeważnie bywało tak, że wyobraźnia twórców gier nie była zbyt imponująca – często nie dało się wykonać rzeczy tak oczywistych, że człowieka ogarniał pusty śmiech. Tymczasem w OpF co chwilę czeka cię miłe zaskoczenie, gdy okazuje się, że możesz zrealizować kolejny zwariowany pomysł. Przykładowo, w jednej z misji twoim zadaniem jest podłożenie bomb pod stojące w bazie przeciwnika czołgi. Gdy docierasz na miejsce, odkrywasz, że obok czołgów stoi helikopter. Myślisz sobie (a jesteś przekonany, że na pewno się nie uda): a może by tak wsiąść do niego i zniszczyć czołgi rakietami. Nie ma problemu. Za chwilę (jak już zestrzeli cię stanowisko ognia przeciwlotniczego, o którym nic nie wiedziałeś i gdy wgrasz stan gry) kombinujesz inaczej: czemu nie wsiąść po cichu do jednego z czołgów i nie zniszczyć reszty z jego działa? Okazuje się, że i tak można... Pomimo że w każdej misji sposób jej wykonania sugerowany jest podczas odprawy, tak naprawdę 90% z zadań możesz przejść całkowicie po swojemu, dokładnie tak, jak uważasz za stosowne. Dzięki temu bardzo często kończysz jedną misję po kilka razy tylko po to, żeby się pobawić i pokombinować co można zrobić inaczej.

Do tego wszystkiego w OPERATION FLASHPOINT **możesz wykorzystywać szeroką gamę pojazdów.** W zależności od okoliczności, możesz stać się członkiem załogi czołgu czy śmigłowca. Obsługa czołgu nie jest trudniejsza od... obsługi cepa, ale za to śmigłowiec może sprawić wiele kłopotu niewprawnym pilotom. Cóż... praktyka czyni mistrza. Zasiadając za sterami AH-1 Cobra, nie możesz oczekiwać tak realistycznych doznań z lotu, jak podczas grania w typowy symulator tejże maszyny, jednak żadna z ważnych rzeczy nie została pominięta. Jeżeli chodzi o prowadzenie samochodów, nie jest to, co prawda, COLIN McRAE RALLY, ale na potrzeby gry akcji zdecydowanie wystarczy. Możesz też wykorzystywać różne rodzaje uzbrojenia znalezionego np. przy ciałach poległych.

Również rozgrywka wieloosobowa stanowi jedną z większych zalet tej gry. Dzięki internetowym serwerom GameSpy Arcade szansę na uczestniczenie w zabawie ma praktycznie nieograniczona liczba osób. Do tego wyobraź sobie, że wtedy za spusty wszystkich ryczących wystrzałami kałaszy i m-szesnastek pociągają prawdziwi ludzie, i to do tego w zaprojektowanej przez ciebie



misji! Nie byłoby to możliwe, gdyby nie dołączony do gry edytor scenariuszy. Jest to jeden z najbardziej rozbudowanych programów tego typu, jakie ostatnio ukazały się na rynku. Podstawy jego działania dość łatwo opanować, ale już stworzenie misji o wyższym poziomie skomplikowania staje się trudnym zadaniem. Warto jednak zainwestować trochę czasu w bliższe zapoznanie się z edytorem.

Tzw. przeważające siły wroga

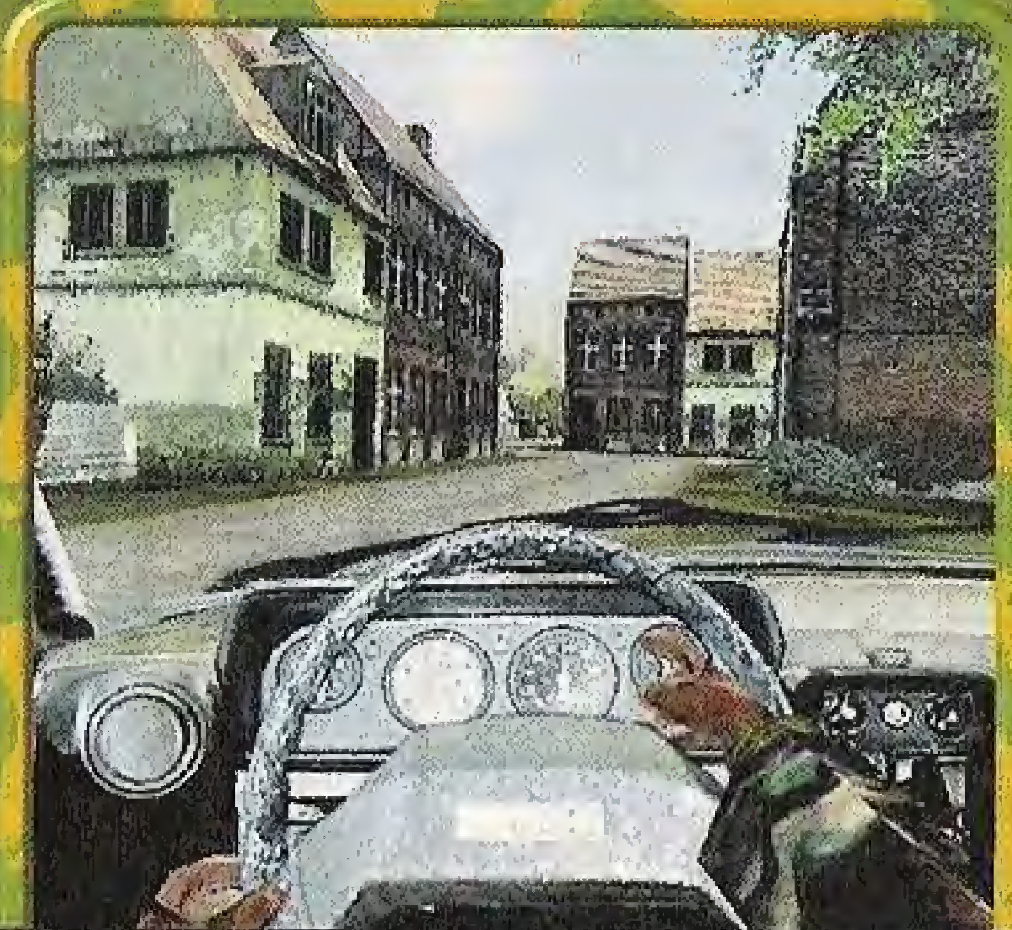
OPERATION FLASHPOINT z pewnością nie mógłby dać ci tak wiele doskonałej rozrywki, gdyby nie świetna, szczegółowa grafika i wręcz zapierający dech w piersiach dźwięk, który dokładnie dopasowano do wydarzeń rozgrywających się na ekranie. Dzięki temu przebywanie w środku tętniącej wystrzałami bitwy nie powoduje poczucia zagubienia w akcji. Podczas walki wielu jednostek jesteś w stanie rozpoznać, czy to swój, czy przeciwnik. Do tego wszystkiego jeśli zaopatrzysz się w system dźwięku przestrzennego, będziesz wiedział, czy strzały padają z tyłu, z przodu, z lewej czy z prawej strony. W dynamicznej, pełnej niespodziewanych okoliczności walce orientacja we własnym położeniu jest głównym warunkiem przetrwania.

Trzeba także pamiętać o jednej ważnej sprawie. Zdarzało się bowiem, że nawet dużo starsze gry niż OPERATION FLASHPOINT charakteryzowały się lepszą grafiką i animacją, ale... żadna z dotąd powstałych gier FPP nie musiała podołać tak dużym wymaganiom. Z reguły przedstawiano w nich tylko okoliczne pomieszczenia i maksymalnie trzydziestu „aktorów". Tutaj komputer w jednej chwili steruje często nawet ponad setką postaci, które (czy to wróg, czy przyjaciel) myślą, analizują sytuację, starają się przetrwać. Jedni kierują czołgiem, inni obsługują jego działo, jeszcze inni wyszukują cele. Niektórzy żołnierze pilotują śmigłowce patrolujące teren, a inni właśnie rozważają, czy nie rzucić w ciebie granatem. Skoro komputer obsługujący grę musi wykonać taki ogrom pracy, łatwo zrozumieć dlaczego OPERATION FLESHPOINT ma dość duże wymagania sprzętowe. Jednak jakość oferowanej rozrywki z nawiązką wynagradza ten minus.

OPERATION FLASHPOINT to bardzo innowacyjna gra, wnosząca do gatunku wiele pomysłów. Łamane przez nią bariery, związane ze skalą prowadzenia rozgrywki, stanowią doskonałą alternatywę dla graczy znudzonych liniowym przebiegiem kampanii w innych grach FPP. Jest to produkt najwyższej jakości, z porządnie wykonaną grafiką i wspaniałą oprawą dźwiękową. OPERATION FLASHPOINT, wzbogacony o edytor scenariuszy, nie pozwoli ci się nudzić przez wiele tygodni. A już w połowie września będziesz mógł bawić się w polskojęzyczną wersję gry.


Są takie chwile, gdy najlepiej schować się pod ciężarówkę. Przeżyj dziś, walcz jutro, jak to mawiają...


Tak wygląda świat z kabiny zestrzelonej Cobry. Pozostaje tylko nadzieja, że uda się wyskoczyć i czmychnąć w krzaki zanim maszyna wybuchnie


W takich momentach czujesz się, jakbyś grał w symulator samochodowy. Tylko że tam nie ryzykujesz postrzału...

kto to zrobił

BOHEMIA INTERACTIVE

OPERATION FLASHPOINT to debiut tej czeskiej firmy na europejskim rynku gier. Trzeba przyznać, że zrobili wejście w wielkim stylu, prawdziwe „Wejście Smoka", można rzec. Miejmy nadzieję, że na tym jednym tytule się nie skończy.



Mapy w grze opracowane zostały jak wojskowe mapy topograficzne. Lepiej ich nie zgubić, bo już nigdy nie znajdziesz drogi powrotnej



Oficjalna strona producenta, a na niej info o grze, twojej bazie oraz charakterystyka przeciwników


PC | PSX | N64 | DC | A

Operation Flashpoint: Cold War Crisis
FPP Militarny

99 zł | Codemasters/CD Projekt | 1-multiplayer

Min: Pentium II 400, 64 MB RAM
Zal: Pentium III 600, 128 MB RAM

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 6

+ Doskonały klimat wojny, realizm rozgrywki, duża dbałość o szczegóły, dobra grafika
− Wysokie wymagania sprzętowe, skomplikowany edytor scenariuszy

Ta gra to obowiązkowy tytuł dla miłośników strategii militarnych, które osadzone są we współczesnych realiach

6

Tekst: Jacek „Intruder" Śniadecki

STEEL SOLDIERS

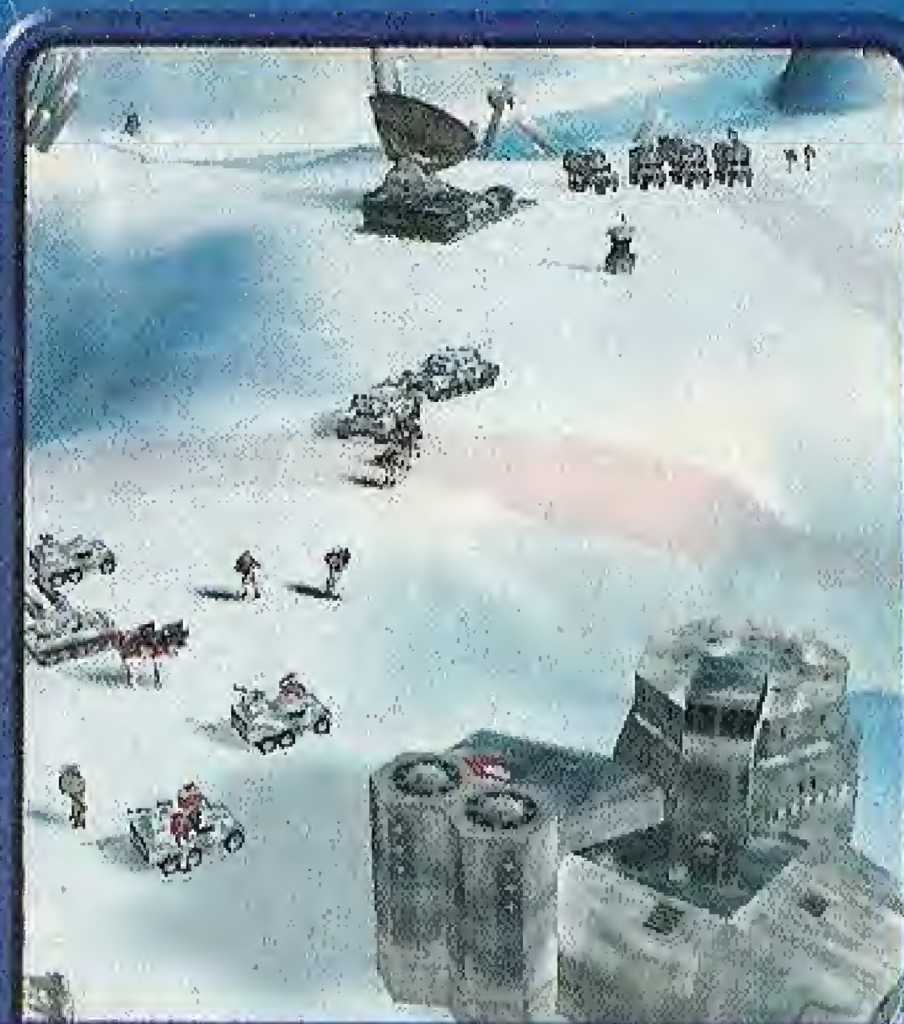
Druga część wojny sympatycznych blaszaków ponownie zagości na ekranie twojego monitora. Czy jest to jednak dobra wiadomość? Pogramy, zobaczymy...

Wydana w 1996 roku gra o bardzo tajemniczym i jedynym w swoim rodzaju tytule Z (nazywana także „Zetką") prezentowała zmagania dwóch zwalczających się korporacji. Świat przedstawiony w grze zamieszkiwały bezduszne cyborgi, które nie zwykły stronić od siłowego rozwiązywania swoich problemów i konfliktów. pecyficzna psychika robotów sprawiała, że traktowały one wojnę jak zabawę, a nie poważne i dramatyczne wydarzenie. Uznawały ją za coś zupełnie oczywistego – cóż za prymitywne istoty! Wszystko – świat gry, przerywniki filmowe, wypowiedzi żołnierzy z twoich jednostek i ich zachowanie, tak na polu bitwy, jak również poza nim, okraszone były niemałą dawką humoru. Gra nie odniosła, niestety, zasłużonego sukcesu, zapisała się jednak na stałe na kartach historii gier komputerowych.

Z: STEEL SOLDIERS nawiązuje bezpośrednio do wydarzeń, które miały miejsce w części pierwszej. Gdy wydawało się, że wszystko jest już pod kontrolą i sytuacja została opanowana, ktoś ponownie zasiał ziarno niezgody. MegaCom Corporation i TransGlobal Empire, najwyraźniej znudzone pokojowymi stosunkami, bez namysłu powróciły na wojenną ścieżkę. Nikt oczywiście zbytnio się tym nie przejął, a spiker w telewizji (cyborg, rzecz jasna) ze spokojem prezentera pogody oznajmił rozpoczęcie konfliktu zbrojnego. Tym razem nikt już nie będzie szukał odpowiedzi na pytanie, kto zaczął. Nadszedł czas, by konflikt między dwiema frakcjami został definitywnie rozstrzygnięty.

Intro do gry charakteryzuje bardzo niski poziom graficzny – jest ono brzydkie, mało dynamiczne i psuje wizerunek całości. Ale już początek gry dowodzi, że Z: STEEL SOLDIERS jest godną kontynuatorką pierwszej części. Nadal kluczem do sukcesu staje się sprawne zajmowanie sektorów mapy, za co gracz otrzy-

Eksplozje w STEEL SOLDIERS to prawdziwy majstersztyk. Fruwające we wszystkie strony elementy wyglądają znakomicie



Czyżby akcja gry przeniosła się na Syberię? Zróżnicowanie terenu zdecydowanie umila zabawę



kto to zrobił

BITMAP BROTHERS

Firma ta znana jest zapewne byłym użytkownikom komputera Amiga i – później – PC z tego, że od zawsze robiła wyśmienite platformówki (to gatunek, który dziś jest już na wymarciu). Takie gry jak GODS, MAGIC POCKETS czy CADAVER na stałe zapisały się już w historii gier komputerowych. Czy dziś ktoś jeszcze pamięta SPEEDBALL?

muje kredyty i budynki. **Rozgrywka nastawiona jest, standardowo, na czystą akcję i wszechobecny humor. Już podczas pierwszej misji trudno ci będzie powstrzymać się od śmiechu.** Zadanie polega bowiem na uratowaniu dwóch cyborgów Brada i Clarke'a, którzy swoim zachowaniem bardziej przypominają kalifornijskich surferów niż wojsko. Podczas rozgrywki nieraz będziesz musiał walczyć z atakami niekontrolowanego śmiechu.

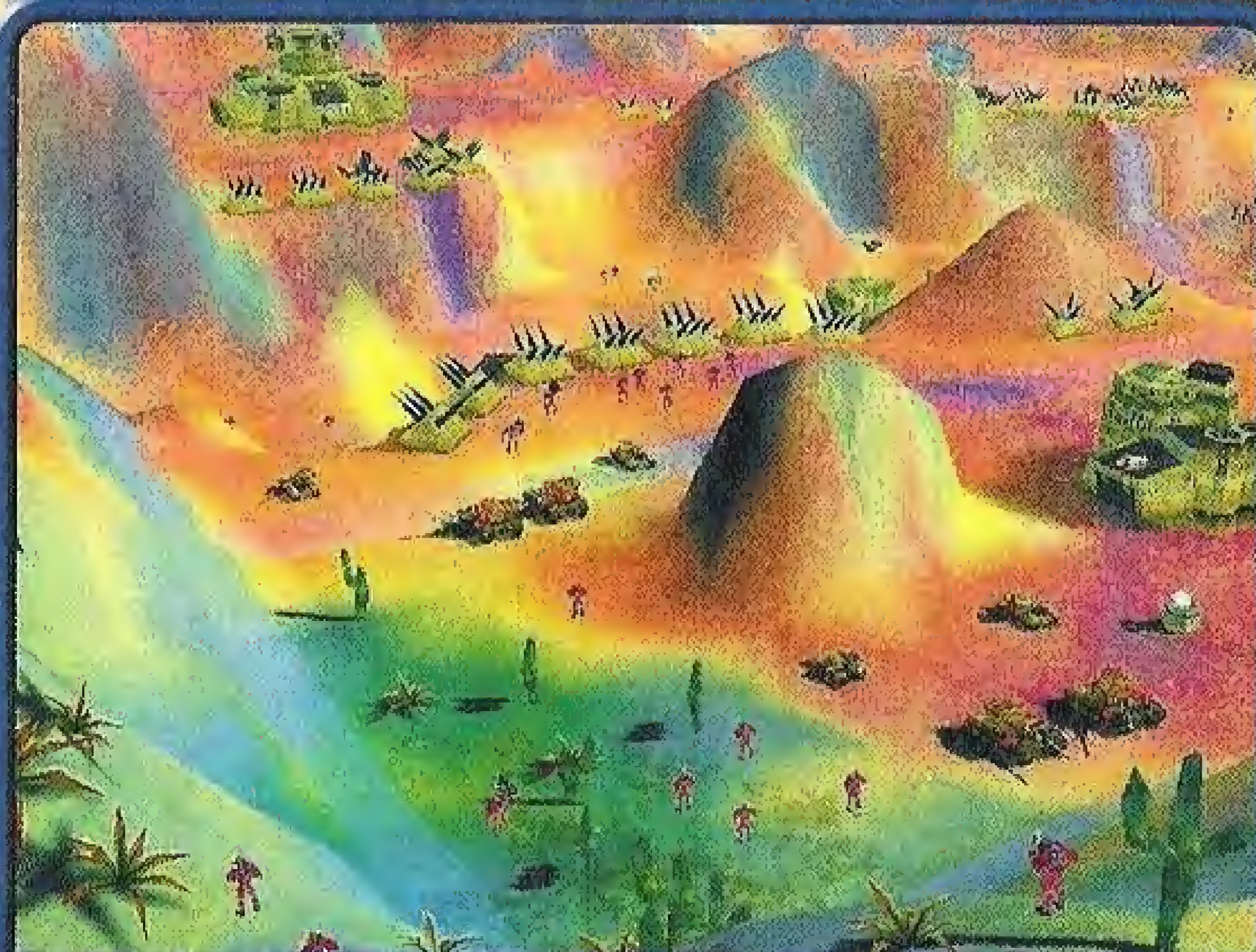
Gra składa się z trzydziestu, z założenia niezbyt skomplikowanych, misji i trybu Skirmish (znajdziesz się w samym środku akcji, bez szans na rozgrzewkę). Nie zabraknie też wyjątkowo interesującego trybu gry wieloosobowej. Mimo że jednostki obu stron konfliktu są takie same, nuda z całą pewnością ci nie grozi. Gra obfituje bowiem w elementy urozmaicające bitwę, takie jak np. szpiedzy infekujący komputer wroga, snajperzy z ogromnym zasięgiem ognia czy teleportery, które mogą transportować jednostki w dowolny punkt widoczny na radarze.



Serię Z różni od pozostałych gier samo założenie rozgrywki. O zwycięstwie nie decyduje tu rozbudowywanie bazy, zbieranie surowców i sprawne zarządzanie nimi. **Zręcznościowy charakter gry ogranicza ją do budowy radaru, kilku baraków i budynków służących do tworzenia jednostek bojowych oraz zmasowanego i szybkiego ataku na wroga.** Wyścig o zajmowanie kolejnych terytoriów, równoczesne budowanie zaplecza bojowego i sukcesywna demolka struktur wroga spodobają się zapewne tylko graczom lubującym się w grach zręcznościowych. Sprawne operowanie myszką to umiejętność, bez której nie można się obejść w Z.

Taktyka w grze wygląda dość dziwnie. Raz znajdujesz się w nieprzerwanej ofensywie i na bieżąco uzupełniasz swoje oddziały konstruowanymi w tym czasie jednostkami, innym razem zaś kumulujesz siły w bazie i ruszasz do ataku dopiero po skompletowaniu całego oddziału uderzeniowego, w myśl zasady: „Raz, a dobrze". Jakby tego było mało, walka polega na ciągłym klikaniu. Powoduje to, że gracz nie ma właściwie czasu na głębsze strategiczne przemyślenia. Od pierwszej wymiany ognia na ekranie widzisz nieustannie... jedną wielką bitwę. Czasem naprawdę trudno połapać się w sytuacji wśród odgłosów wystrzałów, eksplozji i szczęku metalu.

Gracz może częściowo zapanować nad chaosem dzięki dodatkowemu okienku gry, które pokazuje zaatakowane jednostki lub bazę. Pozwoli ci ono śledzić przebieg walk, nawet jeśli znajdujesz się na innym obszarze mapy niż twoje walczące w terenie jednostki. Niestety, jesteś pozbawiony łączności radiowej ze swoimi cyborgami, które nie mogą wzywać cię na pomoc – pamiętne komentarze zdanych na pastwę losu robotów, wygłaszane pod ostrym obstrzałem, w stylu: „For God Sake! Do Something!" są już historią, a szkoda. Inteligencję jednostek zostawionych samopas trudno ocenić. Pod gradem kul nie zawsze wszyscy ruszają do kontrataku, a podczas marszu większą grupą niektóre cyborgi wybierają bardzo nieekonomiczną drogę okrężną, narażając się tym samym na ogień wroga. Wysoką inteligencję wykazują, na szczęście, roboty ko-



Chociaż nie przypomina to pola bitwy, za chwilę padnie pierwszy strzał! Cyborgi, podobnie jak ludzie, lubią się dobrze przygotować zanim zaczną wojować

instrukcyjne – widząc, że baza lub inna twoja struktura znajduje się pod obstrzałem, natychmiast ruszają ją naprawiać.

Z: STEEL SOLDIERS to dość kontrowersyjna gra. Dopracowana szata graficzna, wartka akcja, solidna dawka humoru i niemało mocnych wrażeń zdecydowanie kontrastują z kiepskim dźwiękiem, niezbyt przemyślanym systemem zarządzania jednostkami, miejscami ubogą Sztuczną Inteligencją komputera i chaosem panującym na polu bitwy, podwyższającym stopień trudności. **Nie wszystkich graczy ucieszy też fakt, że większy nacisk położono na klikanie niż na obmyślanie strategii bitwy.** Specyficzne poczucie humoru także może budzić kontrowersje.

PC | PSX | N64 | DC | A

Z: Steel Soldiers

RTS Dla Zręcznych Graczy

99 zł | Bitmap Brothers / LEM | 1 – 8 graczy

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM, 650 MB HD
Zal: Pentium III 600, 128 MB RAM, 650 MB HD

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

+ Ładna grafika, duża dawka humoru, wciągająca akcja, w grze ciągle coś się dzieje

– Gra nie wnosi nic nowego do gatunku, kiepski dźwięk, niski poziom inteligencji komputera

Z: STEEL SOLDIERS to dobra kontynuacja świetnej gry. Pozycja godna polecenia dla każdego gracza lubiącego zręcznościowe strategie 4

Adres: http://www.bitmap-brothers.co.uk

Ciekawym elementem strony jest archiwum informacji o wszystkich grach wydanych do tej pory przez tę firmę

Tekst: Michał „Krooger" Cichy



Środowisko w grze wygląda czasami zbyt bajkowo. Nie łudź się jednak, że walka będzie sielanką, robot to też człowiek!



Zgrupowanie jednostek i zmasowany atak to klucz do sukcesu. Roboty wprost rwą się do walki, wykrzykując batalistyczne kwestie

ANACHRONOX

Najważniejszym elementem wyposażenia detektywa wcale nie jest broń. To dobre buty...

ION Storm próbuje zabrać cię w podróż w Kosmos, do świata zaawansowanej technologii. A wyprawę tę odbywasz w iście japońskim, konsolowym stylu

Stacja orbitalna widziana z Kosmosu robi wrażenie. Może wybierzesz się tam na wycieczkę i spojrzysz na nią z lotu ptaka

Bohatera ANACHRONOXA – detektywa Bootsa – poznajesz w nader niemiłych okolicznościach. Oto twój heros otrzymuje właśnie lekcję pokory od pewnego ubranego na czarno dżentelmena, który za pomocą pięści tłumaczy mu zawiłości związane z problemem terminowego płacenia długów. **Boots jest prywatnym detektywem, ale jego karierę trudno określić jako błyskotliwą. Wynajmuje małe biuro nad barem, zarówno pieniądze jak i ciekawe zlecenia omijają go szerokim łukiem, a lista dłużników wciąż się wydłuża.** Ale czy tak ma być zawsze? Otóż twoja w tym głowa, aby życie Bootsa odmieniło się jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki i aby zaznał bardziej ekscytujących przygód niż obrywanie po facjacie. W tym zbożnym dziele pomagać mu będzie grono przyjaciół (w tym duch jego zmarłej sekretarki, który trzyma pieczę, między innymi, nad dziennikiem zadań). Boots może podróżować z dwoma przyjaciółmi na raz, ale postaci, które chcą wziąć udział w wyprawie, jest więcej.

ANACHRONOX to gra z gatunku RPG, **a więc twoi bohaterowie w trakcie zabawy zdobywają punkty doświadczenia, zwiększają swe umiejętności oraz siły życiowe.** W miarę postępów mogą też korzystać z coraz bogatszego zestawu wszelkiego rodzaju gadżetów, w tym przedmiotów o bardzo, ale to bardzo, śmiercionośnym działaniu. Twoi bohaterowie wykorzystują je w wielu walkach, ale, niestety, potyczki te nie są specjalnie emocjonujące. W ich trakcie gra przechodzi na tryb turowy, a każdy z twoich herosów może wykonać pewne czynności (ruch, atak, użycie przedmiotu lub specjalnej zdolności), po czym musi czekać, aż zregeneruje mu się energia. **Taki system podobny jest do tego z serii FINAL FANTASY, jednak tu nie masz takiej radości z używania magicznych przedmiotów czy stosowania superefektownych graficznie czarów.** W związku z tym starcia wydają się raczej nudne i monotonne (choć urozmaica je nieco możliwość korzystania z pseudomagicznego systemu Mystech). Walki to nie jedyny nużący element programu. Często zostajesz zmuszony do pokonywania skomplikowanych labiryntów i wykonywania

Oto typowy mieszkaniec ANACHRONOXA – kanciasty korpusik i łapy jak kafary

kto to zrobił

ION STORM

Firma założona przez legendarnego Johna Romero, do którego dołączyli Tom Hall i Warren Spector. Pierwsza ich gra, DAIKATANA, okazała się jedną z najbardziej spektakularnych klęsk w historii gier komputerowych. Następnym programem był DEUS EX. Obecnie założyciele firmy, Romero i Hall, opuścili jej szeregi.

Na szczęście Sly ma jeszcze kilku dobrych przyjaciół, z którymi podróżuje i którzy zawsze wyciągną go z opresji. Np. ducha swej zmarłej sekretarki

Zróżnicowana i nastrojowa scenografia jest jednym z atutów gry. W takim lesie, przez taką mgłę, idzie się z duszą na ramieniu, ale przynajmniej widoki są śliczne

pewnych czynności w określonej kolejności (zanieś tu, zanieś tam, spotkaj tego, spotkaj tamtego), a następnie powrotu tą samą drogą, którą przyszedłeś. Specjalnie ekscytujące to nie jest.

Kraina ANACHRONOXA to świat ponury i mroczny. Targają nim intrygi i konflikty, mieszkańcy są zdeprawowani i żądni zysku, a życie ludzkie nie ma zbyt dużej wartości. W przekazaniu obrazu tego uniwersum i jego specyficznego klimatu na pewno bardzo pomagają dialogi. Utrzymano je w konwencji czarnego humoru, ale autorzy doskonale poradzili sobie z zachowaniem lekkości oraz dowcipu wypowiadanych kwestii. Szkoda tylko, że zaledwie część jest czytana przez aktorów, a większość wyświetla się na ekranie w formie napisów. Zresztą, tak czy inaczej, gracze nieznający dobrze angielskiego obejdą się smakiem, bo program będzie sprzedawany w Polsce tylko w oryginalnej wersji językowej. Atutem ANACHRONOXA jest **zróżnicowana i ciekawa scenografia, dzięki której możesz się przenieść na stacje kosmiczne, do naukowych laboratoriów, czy gniazd obcych istot.** Niestety, w tej grze nie możesz ograniczyć się do podziwiania rozwoju fabuły i nowych scenerii. W trakcie zabawy zostaniesz zmuszony do uczestniczenia w pewnych łamańcach logiczno-zręcznościowych. To też element charakterystyczny dla erpegów z Dalekiego Wschodu, ale nie każdy gracz lubi takie zmiany konwencji. Na przykład próba prostego otwarcia zamka powoduje pojawienie się panelu, na którym losowo wybierasz szyfr i obserwujesz, czy zadanie się powiodło. A na wykonanie wszystkich czynności masz ograniczony limit czasu. W trakcie trwania misji bierzesz też udział w zręcznościowych zabawach będących przerywnikami właściwej gry.

ANACHRONOX jest jednym z ostatnich już chyba programów, które zostały przygotowane w oparciu o nienajnowszy silnik QUAKE 2. **Co prawda twórcy obiecywali, że wycisną z niego wszystko, ale i tak, grając w ANACHRONOXA, będziesz miał wrażenie, że odbywasz podróż do nie tak odległej... przeszłości.** Postacie wyglądają sztucznie i topornie, mimika ich twarzy zwykle ma się nijak do wypowiadanych kwestii, a do tego poruszają się w nienaturalny sposób. Na szczęście środowisko gry prezentuje się dużo lepiej. Bohatera i jego przyjaciół oglądasz w perspektywie rzutu izometrycznego, a interakcja ze światem jest prosta: aby podnieść obiekt lub z kimś porozmawiać, wystarczy kliknąć myszką.

Na świecie gra oceniana jest różnie. Od entuzjastycznych ocen, po twierdzenia, że jej koncepcja jest nieporozumieniem. Na pewno wyniki jej sprzedaży i popularność w znacznym stopniu wpłyną na przyszłość firmy ION Storm, która do tej pory słynęła głównie z marnowania milionowych funduszy.

Co kryje się w cieniach i zakamarkach ulic futurystycznego miasta? Prywatny detektyw musi zbadać każdy szczegół

Świat ANACHRONOXA pełen jest dziwacznych osobników: wrogich, przyjaznych i neutralnych

Świat nie jest wcale piękny, a do tego na każdym kroku czyhają różne typy spod ciemnej gwiazdy

Sly Boots to prywatny detektyw, który próbuje znaleźć swoje miejsce w tym dość zagmatwanym świecie. Nie zawsze jest to jednak takie proste



Uczestnictwo w ulicznych walkach hartuje twych bohaterów. Dzięki nim zyskają punkty doświadczenia

Twój bohater przemierza setki ulic wielopoziomowych miast. Czasem bywa to skomplikowane, ale na szczęście nie jesteś sam



Na stronie znajdziesz dużo nowinek o grze, ładne tapety, demo oraz patche. Czyli dla każdego coś miłego

PC | PSX | N64 | DC | A

Anachronox
RPG w Japońskim Stylu

139 zł	Eidos /IM Group	1 gracz

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM
Zal: Pentium III, 128 MB RAM

Grafika | Dźwięk | Frajda

+ Wiele alternatywnych misji, ciekawa intryga, zróżnicowana scenografia, proste menu

− Mankamenty techniczne, prymitywne opcje walki, niezachwycająca grafika, monotonia

ANACHRONOX to zabawa dla osób, które mają już dość czarów i nie przeszkadza im poetyka japońskich gier konsolowych

4-

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

THE STING!

THE BLAG SIMULATION

Jeżeli zawsze chciałeś być gangsterem, a nie – tak jak inni twoi rówieśnicy – kosmonautą lub pilotem, to teraz nadarza się po temu znakomita okazja!

Matt Tucker to dobrze wszystkim znanym gangster. Zaczynał jako drobny złodziejaszek, by następnie piąć się szybko i bardzo sprawnie po szczeblach kariery. Niestety, nie wszyscy jego wspólnicy byli na tyle lojalni, by mógł im bezgranicznie zaufać. Przekonał się o tym, gdy któryś z nich wydał go w ręce policji i Tucker musiał przez jakiś czas podziwiać ten piękny świat przez okratowane okna... Teraz, gdy jest już na wolności, planuje zemstę i powrót w wielkim stylu do przestępczego światka w Fortune Hills.

THE STING! to gra zawierająca wiele elementów charakterystycznych dla przygodówki. Odbiega ona jednak w znacznym stopniu od ustalonego kanonu – nie ma tu odgórnie narzuconej fabuły, a ty nie poruszasz się zgodnie z jej wytycznymi. Twoim podstawowym zadaniem jest okradanie budynków znajdujących się w miasteczku Fortune Hills oraz napady na stacje benzynowe, hotele, sklepy czy kina. Zdobywasz w ten sposób środki finansowe niezbędne do dalszych, bardziej wyrafinowanych, grabieży. Wszystkie twoje działania służą jednemu celowi – chcesz za wszelką cenę odzyskać utraconą reputację największego gangstera w okolicy.



Esencję rozgrywki stanowi przygotowanie akcji. Podczas „skoków" wprowadzasz w życie swój plan w taki sposób, by uniknąć zbędnych niespodzianek. We wstępnej fazie zabawy wybierasz docelową lokację, przeznaczony do ucieczki samochód (najlepiej zmienić go na lepszy, gdy tylko będzie to możliwe) oraz wspólników. Na samym początku gry jesteś, niestety, ograniczony niedużą ładownością środka lokomocji, co zmusza cię do samodzielnego przeprowadzenia kilku pierwszych napadów. Ale także później nie będziesz zbyt ochoczo korzystał z pomocy wspólników, ponieważ każą oni sobie słono płacić za współudział w przestępstwie. Czasami jednak, szczególnie w późniejszej fazie gry, dopuszczenie kogoś do spółki okaże się, niestety, niezbędne. Wstępną fazę przygotowań zakończy dobór odpowiednich „narzędzi pracy", takich jak łom, wytrych czy siekierka strażacka. Po tak gruntownych przygotowaniach czas wreszcie ruszać do akcji!

Gdy tylko znajdziesz się na miejscu, od razu możesz przystąpić do działania. W tej fazie zabawy czas zatrzymuje się w momencie, kiedy tylko twój bohater przystanie na chwilę. Nie musisz się więc obawiać żadnych nieprzewidzianych wpadek. Masz cał-



Bardzo złożony system pomieszczeń sprawia, że THE STING! długo ci się nie znudzi. Świat gry jest przeogromny i dopracowany w każdym calu



Jak wiadomo, najciemniej jest pod latarnią. Mimo wszystko tajemnicza postać przechadzająca się późnym wieczorem po ulicach miasta to główny podejrzany



Otwarta przestrzeń nie jest twoim sprzymierzeńcem, lepiej się schować!

kowitą władzę nad czasem – gdy zorientujesz się, że nie zdążysz przemknąć przed strażnikiem, możesz chwilę poczekać, wyłączając zegar. Gdy natomiast otwierasz drzwi (rzecz jasna, w jakiś bardzo oryginalny sposób!), co oczywiście trwa dłuższą chwilę, czas może zostać nieco przyspieszony. Pole widzenia strażników pokazane zostało podobnie jak w grze COMMANDOS, w postaci promienia. Jeśli nie chcesz zostać dostrzeżony, trzymaj się od niego możliwie najdalej.

Nim przystąpisz do akcji, musisz zbadać, jaką drogą spacerują strażnicy pilnujący terenu i znaleźć sposób, by uniknąć spotkania z nimi. Dokładne rozpoznanie sytuacji i świetna orientacja w terenie to podstawa! Musisz też zorientować się, czy strażnicy sprawdzają okna i drzwi (podchodzą wtedy do nich i chwilę tam stoją). Jeżeli tak, to jedynym sposobem na dostanie się do środka będzie użycie wytrycha, który – w przeciwieństwie do np. łomu lub siekierki strażackiej – nie pozostawia po sobie żadnych śladów. W innych przypadkach możesz torować sobie drogę bardziej brawurowo, nie zwracając uwagi na szczegóły. **Ogromny wpływ na powodzenie lub niepowodzenie akcji ma hałas (miernik jego poziomu jest pokazany w lewym górnym rogu ekranu).** Im bliżej miejsca akcji znajduje się strażnik (np. za ścianą), tym większą czujność powinieneś zachować.

Plan akcji może być w każdej chwili modyfikowany. By skok się powiódł, musisz zdobyć łup o określonej wartości. W innym przypadku cały twój trud idzie, niestety, na marne.

Przy całym ogromie ciekawych elementów, gra nie ustrzegła się, niestety, kilku mało znaczących błędów. Chodząc po mieście, odniesiesz wrażenie, że jest ono, mimo ogromnej powierzchni, bardzo wyludnione i zawsze panuje w nim półmrok! Drzwi do większości domów są pozamykane, a po ulicach krążą jedynie podejrzani goście i policjanci. Puby, które przyjdzie ci odwiedzać w poszukiwaniu wspólników, nie mają licznej klienteli, tak jak i sklepy, w których sprzedajesz towary. By przemieścić się z miejsca na miejsce, najlepiej skorzystać z taksówki. Niezależnie od długości trasy, za przejazd zapłacisz $5, nawet wtedy, gdy wybrany lokal znajduje się tuż za rogiem. Jednak taksówki to rzadkość, czekają cię więc piesze wycieczki. Na szczęście nie musisz znać drogi na pamięć – wystarczy dwa razy kliknąć na odpowiednią lokację na mapie, by Matt podążył w jej kierunku.

Podczas gry najbardziej jednak irytuje sposób planowania akcji. Po dokładnych oględzinach upatrzonego obiektu musisz bowiem wrócić do swojego mieszkania i wszystko przeanalizować od nowa.

W grze nie ma więc miejsca na gangsterską fantazję i np. włamanie się gdzieś „przy okazji". Możesz też zapomnieć o „pożyczaniu" sobie jakiegokolwiek, nawet bardzo kuszącego, przedmiotu znajdującego się poza przewidzianą do ograbienia lokacją.

THE STING! to jednak dobra pozycja. Wyróżnia się wysoką jakością wykonania, nowatorskimi pomysłami i bardzo intuicyjnym sposobem sterowania. Gigantycznych rozmiarów miasto, bardzo ciekawie zaprojektowane lokacje i swoboda poruszania się sprawiają, że grać można przez wiele godzin. Mimo że zabawa nie zadowoli w pełni graczy ceniących wartką akcję ani fanów klasycznych przygodówek, jest godna polecenia tym, którzy cenią świeże pomysły a znakomitą grafikę.

Ci panowie nie należą z pewnością do grupy wokalno-instrumentalnej The Blues Brothers...



W życiu złodzieja bywają i takie chwile, gdy trzeba dostać się na zacumowany przy brzegu statek i spenetrować jego wnętrze. Nawet, jeśli cierpisz na chorobę morską i nie bardzo lubisz wody...

W życiu gangstera najważniejszy jest styl i elegancja. Nowa kolekcja na wiosnę i lato prezentuje szykowny garnitur w czerwoną kratę z wystającymi mankietami i fryz á la Elvis

Zmiana perspektywy nie raz pomoże ci sprawnie zaplanować akcję i uniknąć niemiłych niespodzianek. Bądź czujny i nie daj się złapać!

kto to zrobił

NEO SOFTWARE

THE STING! jest, jak na razie, największym sukcesem tej austriackiej firmy. Ludzie z Neo Software nie mogą poszczycić się dużą liczbą gier na swoim koncie, ale za to stopień dopracowania ich produktów jest imponujący. W dorobku mają także ALIEN NATIONS i nadchodzącą drugą część gry.



Oficjalna strona gry rozwieje wszelkie twoje wątpliwości dotyczące THE STING! Zajrzyj tutaj koniecznie

PC | PSX | N64 | DC | A

The Sting!

Poznaj Gangsterskie Życie Od Podszewki

79,90 zł | JoWood / CD Projekt | 1 gracz

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM, 110 MB HD
Zal: Pentium III 550, 128 MB RAM, 110 MB HD

Grafika 5 | Dźwięk | Frajda 5

+ Rozległe miasto, duża interakcja z otoczeniem i ciekawe miejsca do ograbienia

– Nie można okraść wszystkich lokacji. Zbyt wyludnione miasto, mało taksówek

THE STING! to interesująca produkcja – nowatorska i dopracowana do granic możliwości. Dobra zabawa, wciągająca na bardzo długo **5**

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Koniec z niewolnictwem, koniec nękania i pomiatania! Bracia i siostry, rewolucję czas zacząć!

Czyżby te stwory były mieszkańcami Marsa? Nie są zbyt przyjazne...

Rewolucjonista powinien być bezwzględny. Cel uświęca środki!



RED FACTION

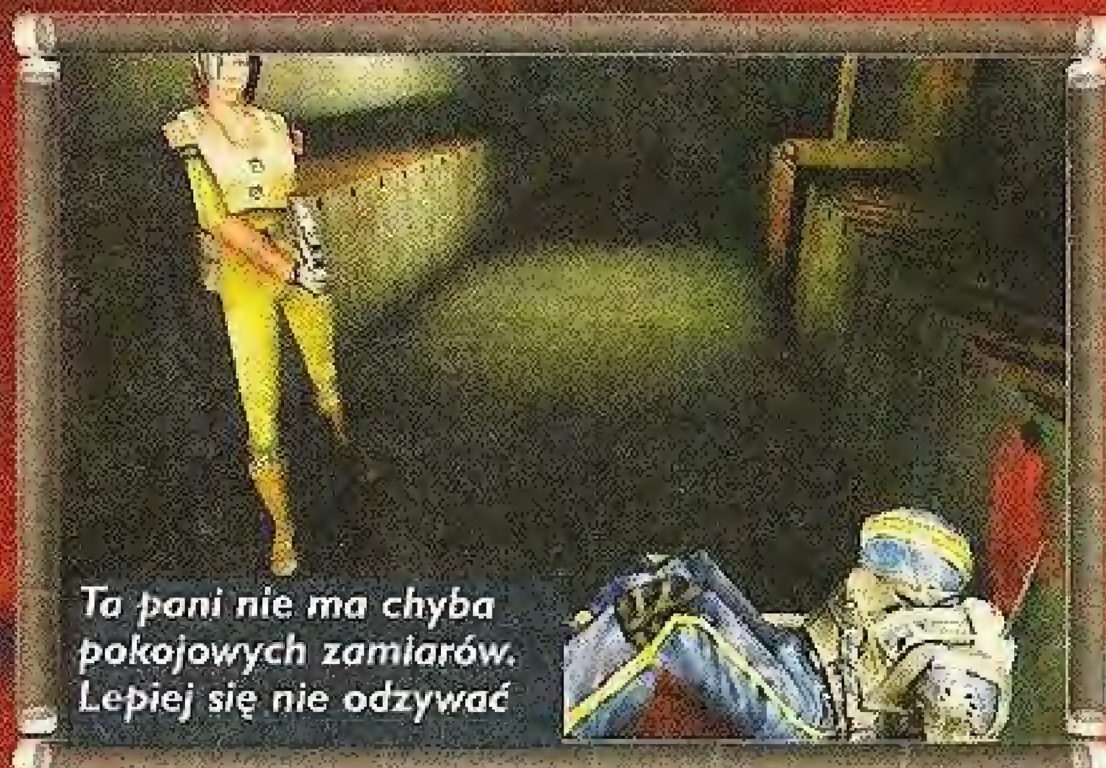
Podróż na Marsa miała być twoją życiową szansą. Pracując w tamtejszych kopalniach, mógłbyś posmakować nieco Kosmosu i stać się tym „wybranym", któremu będzie dane zostać na Marsie, planecie odległej i kuszącej. Jednak prace kopalniane, które miały stać się twoim paszportem do lepszego jutra, przerodziły się w prawdziwy koszmar. Korporacja nadzorująca robotę, zamiast zapewnić robotnikom na Marsie opiekę, zaczęła traktować wszystkich jak niewolników. **Czerwona Planeta, położona z dala od Ziemi i tamtejszych rządów, stała się centrum niewolnictwa i korupcji.** Górnicy, którzy mieli pracować osiem godzin dziennie, zostali zmuszeni do pracy nawet po dwadzieścia cztery godziny na dobę! Nic dziwnego, że w takich warunkach szybko sprzeciwiłeś się pomiataniu swoją osobą. Miarka się przebrała, kiedy strażnik kolejny raz z rzędu oznajmił, że to jeszcze nie koniec dnia pracy, chociaż było już grubo po północy. Każdy człowiek ma przecież swoje prawa, a tutaj zostały one jawnie pogwałcone! Niewiele myśląc, rzuciłeś się więc na strażnika i odebrałeś mu broń, po czym ruszyłeś, wraz z pozostałymi pracownikami, przeciwko dyktatorowi! Koniec z bezpodstawnym despotyzmem! **Twoim celem będzie przyłączenie się do grupy rebeliantów nazywanych Red Faction i obalenie dyktatorskich rządów.** Tego feralnego dnia dopisało ci szczęście – jako jeden z niewielu buntowników pozostałeś przy życiu.



W każdej chwili możesz usiąść za sterami maszyny bojowej i pokazać wrogom, kto tu rządzi

RED FACTION to dość typowy przykład gry FPP, podobnej nieco do HALF-LIFE. Pokonując podziemne korytarze i napotykając na siły wroga, poczujesz klimat częściowego wyobcowania i walki w stylu „sam przeciw wszystkim". Jesteś tylko zwykłym człowiekiem walczącym o przetrwanie, a nie „napakowanym" blondynem z dwoma shotgunami, wykrzykującym „Come'n' Get Some!". Klimat ten spodoba się także graczom, których zachwycił film „Total Recall" („Pamięć absolutna") z Arnoldem Shwarzeneggerem. Podczas gry w RED FACTION miłym zaskoczeniem okazuje się bardzo wysoka inteligencja wrogów, którzy często z kocią zwinnością unikają twoich strzałów, chowając się za przeszkodami, kucając czy uciekając tylko po to, by za chwilę przeładować magazynek swojej broni i znów cię zaatakować. Podczas wymiany ognia musisz być bardzo ostrożny i równie sprytny, by nie dać się zaskoczyć i by wyjść z potyczki zwycięsko. Zwłaszcza atak na tyły wroga może stanowić nie lada trudność. Do tego przeciwnik porusza się przede wszystkim w grupach, a – jak wiadomo – zmasowana i dobrze zorganizowana siła stanowi twardy orzech do zgryzienia.

Podczas pokonywania podziemnych korytarzy niejednokrotnie natkniesz się na różne pojazdy mechaniczne, które możesz przechwycić i którymi możesz sterować bez większych problemów. Czołgi, podziemne koparki,



Ta pani nie ma chyba pokojowych zamiarów. Lepiej się nie odzywać



Uśmiech! Oni chyba nie wiedzą, że nie wyleci stąd żaden ptaszek...

Postacie

CAPEK – Szef naukowców z Ultor, firmy panującej w kopalniach na Marsie. Dokonuje nielegalnych eksperymentów

EOS – Przywódczyni rewolucjonistów. W końcu udało jej się wcielić w życie plan wyzwolenia kolonii na Marsie

GRYPHON – Szef kopalni na Marsie. Cała sytuacja go przerosła i teraz chce się szybko zmyć, zanim będzie za późno

HENDRIX – Naukowiec z firmy Ultor. Nigdy nie mówił o swojej firmie. Gdy przejrzał na oczy, postanowił ci pomóc

MASAKO – Gdy dowiedziała się o planach Capka, sprzeciwiła mu się i teraz zamierza walczyć u boku rewolucjonistów

Ciężkie jest życie...



Ochrona kopalni nie zamierza stanąć w twojej obronie...



Na każdym niemal kroku spotykasz się z ich nieuprzejmością...



Tylko celne oko i szybkie palce pozwolą ci wyjść cało z opresji



Wnętrze kopalni nie wygląda zachęcająco, wszędzie brudno...



Nie pomaga też wyjście na powierzchnię Marsa, tragedia...



Ale w końcu nikt nie mówił, że życie na tej planecie będzie łatwe...

działka samobieżne czy nawet łódź podwodna okażą się bardzo pomocne w walce z despotycznym Systemem. Los twoich wrogów będzie zależał bowiem od właściwości pojazdu, którym przyjdzie ci sterować i, oczywiście, od twojej wyobraźni.

Najciekawszym elementem RED FACTION **jest silnik graficzny o nazwie Geo-Mod, dzięki któremu praktycznie każda część otoczenia jest oddzielnie obsługiwana i może być zdewastowana!** Akcja rozgrywa się przede wszystkim w podziemnych kopalniach na Marsie i to właśnie tam każda ściana (i wszystko inne, co stanie ci na drodze), może być zdemolowana – jeżeli drzwi są zamknięte – nic nie stoi na przeszkodzie, żeby tuż obok nich zrobić pokaźnych rozmiarów wyrwę i w ten oto sposób dostać się do zamkniętego pomieszczenia. Jeżeli nie chce ci się iść dookoła, to zawsze możesz wybić dziurę w ścianie, podkładając ładunki wybuchowe lub strzelając z wyrzutni rakiet. Po takiej akcji otoczenie zachowuje się tak jak w życiu, czyli bardzo realistycznie, nie ma więc mowy, by ze ściany zostało coś więcej niż dymiące zgliszcza.

Grafika w RED FACTION nie prezentuje co prawda poziomu, do jakiego zdążyła już przyzwyczaić wszystkich graczy PLAYSTATION 2, ale nie można jej również wiele zarzucić. Po prostu, po tak dopracowanych graficznie tytułach jak choćby THE BOUNCER czy EXTERMINATION użytkownicy konsoli przywykli do wyjątkowej jakości oprawy graficznej. W RED FACTION grafika jest bardzo dobra, ale zdecydowanie pozbawiona dużej ilości fajerwerków. Natomiast dźwięk, a przede wszystkim muzyka, to kawał dobrej roboty. Bardzo klimatyczne utwory sprawiają, że trud egzystencji na Czerwonej Planecie czujesz na własnej skórze. Szkoda tylko, że nikt nie pomyślał o dodaniu do gry kilku komercyjnych utworów, takich jak np. ostatni przebój Tricky'ego traktujący właśnie o rewolucji. Mógłby on z powodzeniem stać się motywem przewodnim jednego z filmików przerywających na chwilę rozgrywkę.

Mimo że do zabawy z gamepadem (można też grać posługując się myszą do PS2) trzeba się przyzwyczaić, to po kilku chwilach spędzonych przed telewizorem sterowanie nie sprawia już większych problemów. Ciekawa fabuła, wartka akcja i duża grywalność powodują bowiem, że obok RED FACTION nie można przejść obojętnie. Gra spodoba się fanom gatunku, zwłaszcza tym, którzy mają dwa pady – zabawa na podzielonym ekranie to spora frajda, a sama gra niesie solidną dawkę mocnych wrażeń.

kto to zrobił

VOLITION

VOLITION znana jest przede wszystkim dzięki dwóm częściom symulatora kosmicznego DESCENT FREESPACE i dodatkowym misjom do nich. Ostatnio zaś firma ta uraczyła wszystkich graczy bardzo ciekawym tytułem z gatunku action-RPG o nazwie SUMMONER, opisywanym kilka numerów wcześniej w CLICKU!

W tych czasach, bez odpowiedniego uzbrojenia lepiej nie wychodzić



Oficjalna strona zawiera satysfakcjonującą ilość materiałów i dodatków dotyczących RED FACTION

PC	PS2	N64	DC	A

Red Faction
Dołącz Do Rewolucji Na Marsie

249 zł	THQ / LEM	1-2 graczy

- Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock, PS2 Mouse

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 5

(+) Gra na podzielonym ekranie jest naprawdę super, dużo wartkiej akcji

(–) Grafika okazuje się „tylko" bardzo dobra – konsola PS2 może o wiele więcej!

RED FACTION to obecnie najlepszy FPP dostępny na PLAYSTATION 2. Pecetowa wersja gry już w drodze! 5

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

TRAFFIC GIANT GOLD

Kiedyś mały Jaś chciał być autobusem. Dziś dorosły już Jan jest szefem dużej polskiej firmy komunikacyjnej. Cudowna przemiana? Nie, TRAFFIC GIANT GOLD!

Widziałeś kiedyś prawdziwego biznesmena? Takiego pod krawatem, w garniturze od Armaniego i w butach firmy Gucci? Faceta, który zarabia grube miliony, nie ruszając się z fotela, przy którym stoi zawalone papierzyskami biurko? Nie widziałeś? To spojrzyj. Oto Jan, który zarządza autobusami i tramwajami krążącymi po stolicy jego kraju. To, bagatela, 320 wozów, około 800 przystanków i blisko pół miliona pasażerów, codziennie korzystających z usług jego firmy. Horror komunikacyjny? Nie! Wszystko funkcjonuje jak w zegarku, dzięki temu, że mały Jaś spędził niegdyś wakacje nad TRAFFIC GIANT GOLD.

Najnowsza gra firmy JoWood należy do wąskiego grona programów ekonomicznych. Możesz wcielić się w niej w zarządcę transportu miejskiego, którego zadaniem jest stworzenie takiej sieci linii autobusowych, tramwajowych i kolejowych, która zadowoliłaby mieszkańców miasta. Jeśli jednak nie odpowiada ci schlebianie maluczkim i marzysz o spektakularnej karierze, wskocz za biurko prezesa komercyjnego przedsiębiorstwa transportowego, dla którego liczy się tylko kasa, forsa, szmal, mamona, no i te... jak im tam? Pieniądze.

Niestety, niezależnie od dokonanego wyboru, zabawa sprowadza się do tego samego. Musisz zaprojektować miejskie linie komunikacyjne, uwzględniając potrzeby mieszkańców miasta i stan swojego konta. Brzmi to może banalnie, ale takie nie jest. Już na początku musisz wybrać autobusy. Dostępne modele różnią się m.in. pojemnością i ceną. Powinieneś też nabyć przystanki, i to w ilościach hurtowych. Chroniąca od deszczu wiata prezentuje się lepiej niż wbity w ziemię kij z literką A, ale i kosztuje odpowiednio więcej. **Co wybrać? No i gdzie ów zakup postawić? W pobliżu wieżowców, kamienic, a może koło kina? Oczywiście tam, gdzie podróżuje najwięcej ludzi! Tylko czy przekonają się oni do zatłoczonych autobusów, a może wybiorą samochody albo wozy konkurencji?** Nic nie stoi na przeszkodzie, byś wykupił czas antenowy w lokalnym radiu czy w telewizji. Możesz też szarpnąć się na darmowe bilety dla uczniów podstawówek – twój prestiż na pewno wzrośnie. A gdy firma zacznie przynosić zyski, wybudujesz następne linie, nie tylko autobusowe, ale i szybkiej kolei, a nawet metra... Takie decyzje należy jednak poprzedzić choćby pobieżną analizą potrzeb mieszkańców. To przecież od nich zależy twoja przyszłość.

Grafika programu robi przyzwoite wrażenie. Śliczne, kolorowe budyneczki (500 rodzajów) rzucają nieśmiało cień na pędzące ulicami, nieco pikselowate samochodziki. Zielona trawka rośnie sobie wesoło obok jeziorek, zameczków czy kościółków. Drapacze chmur kontrastują z zabytkowymi kamienicami, a wesołe ludki suną ku przystankom, machając łapka-

Zamiast siedzieć przed telewizorem, zajmij się np. rozwiązywaniem problemów komunikacyjnych twojego miasta

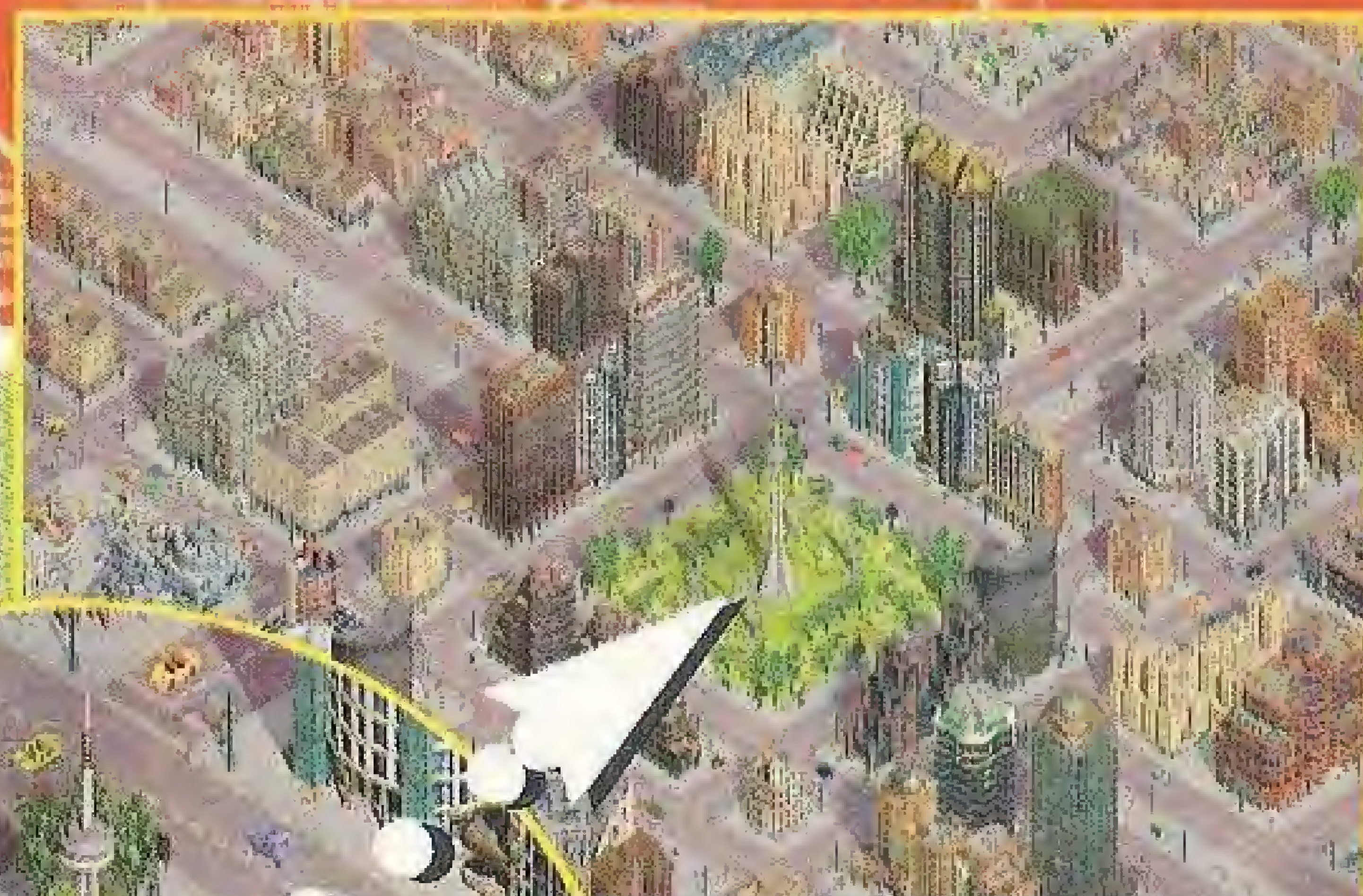
kto to zrobił?

JOWOOD

Austriacka firma, jedna z bardziej znanych na niemieckojęzycznym rynku gier komputerowych. Ma na swoim koncie takie tytuły jak strategia INDUSTRY GIANT, gra taktyczna JAGGED ALLIANCE 2.5 czy przygodówka STING oraz JACK ORLANDO. Obecnie pracują nad ALIEN NATIONS 2.



Nawet na wybrzeżu, w pięknym zakątku świata gdzieś nad oceanem, musi porządnie funkcjonować komunikacja miejska



Twoja w tym głowa, by transport miejski działał sprawnie i jeszcze przynosił dochody



Jeżeli twoje autobusy i tramwaje nie cieszą się popularnością, a wszyscy mieszkańcy wolą podróżować samochodami, wystarczy sprawna reklama w radiu i TV



W takim molochu nawet rasowy biznesmen miałby kłopoty z utrzymaniem ruchu ulicznego w ryzach. A co dopiero ma powiedzieć początkujący gracz-zarządca?

mi. Czasem tylko na wierzch wyskakują ohydne połączenia tekstur. I choć podobne obrazki widziałeś już np. w leciwym SIM CITY 3000, zaś XXI wiek zwie się erą trójwymiaru, to te drobne niedoróbki i archaizmy nie psują pozytywnego wrażenia, jakie robi całość. Tym bardziej, że w grach ekonomicznych nie chodzi przecież o grafikę. Zupełnie inną parą kaloszy są przerywniki filmowe. W czasach, gdy amatorzy wyprawiają takie cuda, że spielbergowskie dinozaury ze wstydu chowają głowy w piasek, opracowanie kilku niezbyt ładnych i śmiertelnie nudnych scenek zakrawa na kpinę. Żałosna animacja oraz sterylne płaszczyzny budynków i ulic prezentują się fatalnie. Lepiej poszło autorom z odgłosami zakorkowanego miasta. Po najechaniu kursorem na niemal każdy obiekt można usłyszeć charakterystyczne dlań dźwięki. Zostały perfekcyjnie dobrane!

TRAFFIC GIANT GOLD jest dalekie od wiernego odwzorowywania rzeczywistości. Wystarczy przyjrzeć się warszawskiemu ZTM, by zauważyć, że życie firmy komunikacyjnej zależy głównie od decyzji finansowych zapadających na szczeblu samorządowym. Olbrzymie problemy sprawiają też chroniczni gapowicze, autobusowi złodzieje, wandale demolujący każdy centymetr kwadratowy wozu, pijani kierowcy, ciągnące się kilometrami objazdy i pasażerowie, dla których nawet 5-minutowe spóźnienie jest niewybaczalną obelgą. Ponadto dyrektor ZTM podejmuje tak nieciekawe decyzje, jak wybór plakietek identyfikacyjnych dla kanarów czy dostawcy dyferencjałów i karburatorów. Brak tych elementów w grze nie jest jej wadą – autorzy TRAFFIC GIANT GOLD stworzyli program nieco zubożony, nie pretendujący do miana wiernej symulacji, ale za to trafiający w gust masowego odbiorcy. Dzięki temu gra się rewelacyjnie i naprawdę trudno oderwać się od komputera (czego żywym dowodem jest Jaś).

TRAFFIC GIANT GOLD ukaże się w kioskach 7 sierpnia i będzie całkowicie spolszczony. Cena gry nie przekroczy 30 zł. Możliwe jednak, że tytuł ten zakończy historię ExtraGry, projektu promującego oryginały tańsze niż pirackie wersje. GIANTS: OBYWATEL KABUTO nie stał się bowiem tak wielkim przebojem, jak się spodziewano, a kryzys gospodarczy dość mocno dotknął branżę gier komputerowych. Sięgając po TRAFFIC GIANT GOLD miej więc na uwadze nie tylko wysoką jakość programu, ale i fakt, że w ten sposób honorujesz facetów, którzy pierwsi odważyli się sprzedawać gry za bezcen. Kto wie, może to doda im otuchy i zachęci do kontynuowania akcji?



W dniu premiery na tej stronie znajdą się dziesiątki informacji o TRAFFIC GIANT GOLD

PC	PSX	N64	DC	A

Traffic Giant Gold

Zarządzanie Przedsiębiorstwem Komunikacji Miejskiej

29,90 zł	JoWood / CD Projekt	1-multiplayer

Min: Pentium 233, 32 MB RAM
Zal: Pentium 300, 64 MB RAM

Grafika · Dźwięk · Frajda 6

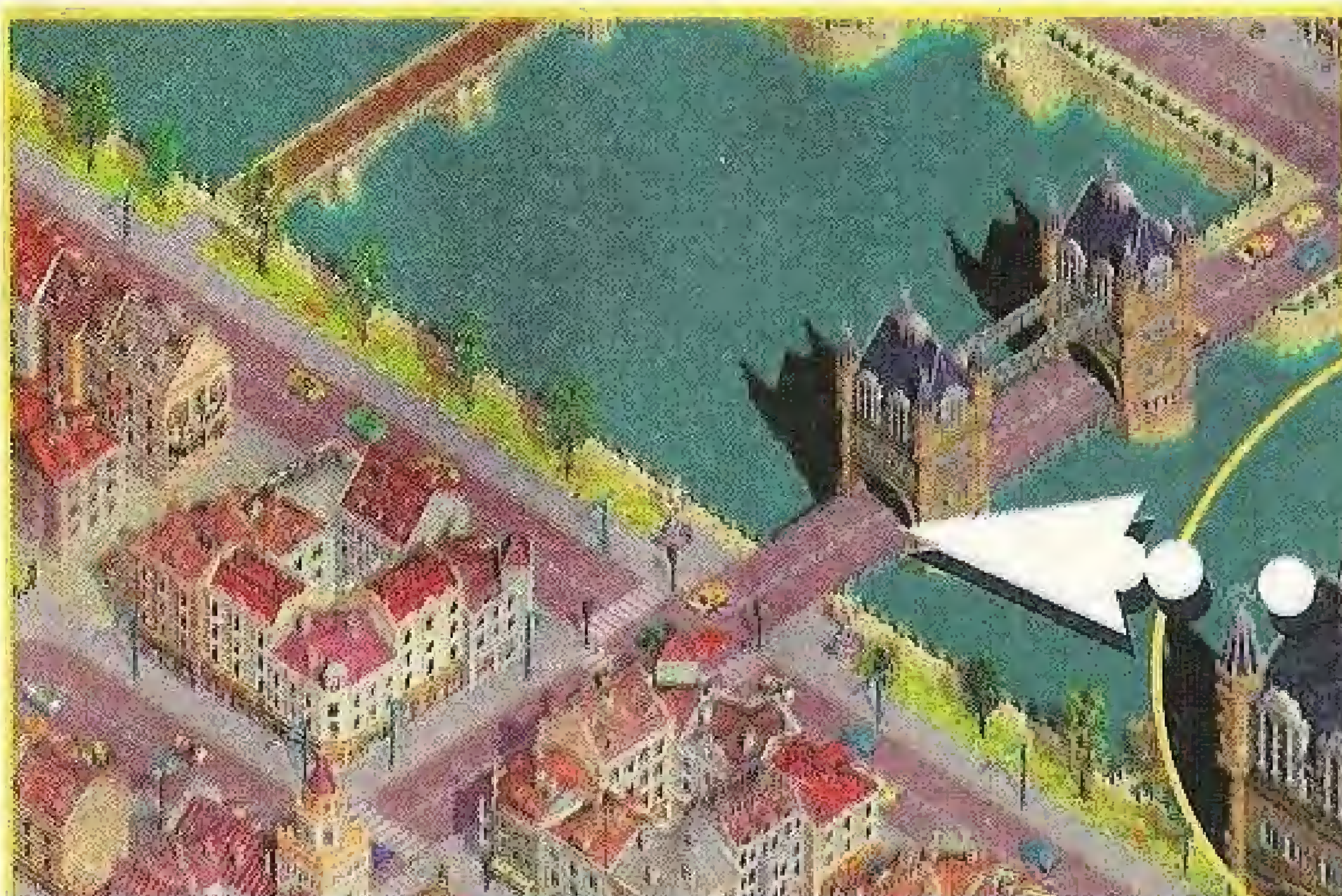
+ Niezwykle wciągająca zabawa, okraszona przyzwoitą grafiką i świetną oprawą dźwiękową

– Niektórym gra może wydawać się zbyt prosta, choć... sterowanie nie jest najłatwiejsze!

Nieskomplikowana i przyjemna gra ekonomiczna, w której zajmujesz stanowisko szefa! Autobusy i tramwaje stają się sensem twego życia

5

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



Londyn to ogromne miasto, w którym musisz kontrolować nie tylko komunikację autobusową, ale także dość rozbudowaną sieć metra



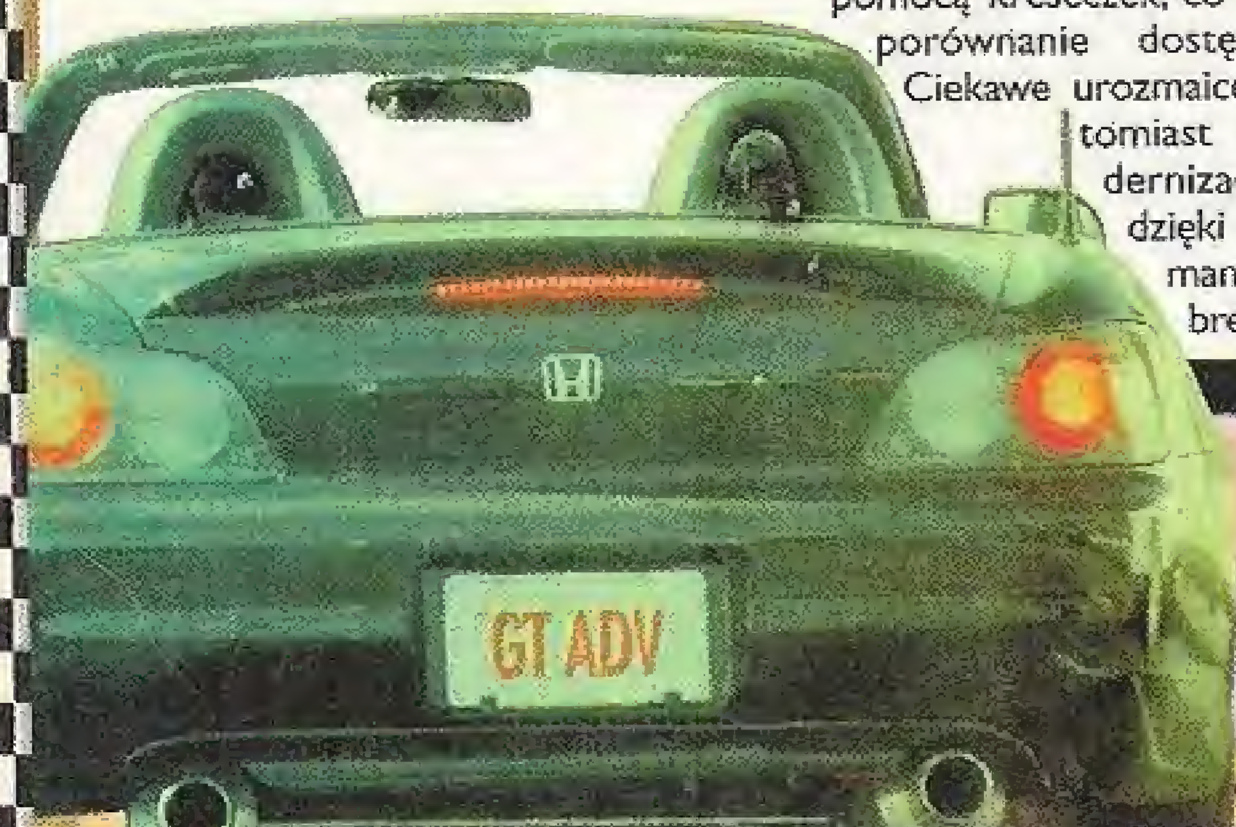
Taki most to ogromna atrakcja turystyczna. Nic dziwnego, że ciągle są na nim korki i dochodzi do groźnych wypadków

GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING

GT ADVANCE umożliwi ci start w mistrzostwach lub jazdę na czas. To wystarczająca dawka emocji i do tego na najnowszą konsolkę Nintendo

Do swojej dyspozycji masz prawie 50 maszyn. Jest w czym wybierać

GT ADVANCE to bardzo ciekawe wyścigi, które powinny zapewnić ci zabawę na wiele dni. Ich największą zaletą jest duży wybór samochodów i tras. **Na samym początku masz do dyspozycji aż 14 maszyn, a kolejne możesz otrzymać w nagrodę za ukończenie wyścigu na wysokiej pozycji.** Każdy z pojazdów posiada zupełnie inne możliwości – jedne są zwrotne, inne mają niesamowite przyspieszenie, a jeszcze inne mogą ścigać się z wiatrem. Do tego wszystkiego te różnice nie występują jedynie w opisie samochodu, ale czuć je również na torze. Zupełnie inaczej prowadzi się Daihatsu Move, który jest zwrotny i doskonale radzi sobie na ostrych zakrętach, niż bardzo szybką i łatwo wpadającą w poślizg Toyotę MR2. Niestety, możliwości samochodu prezentowane są za pomocą kreseczek, co utrudnia szybkie porównanie dostępnych maszyn. Ciekawe urozmaicenie stanowi natomiast możliwość modernizacji samochodu dzięki częściom otrzymanym za zajęcie dobrej pozycji.



Za kółkiem takiego wozu na pewno nie będziesz się nudził

Drugą poważną wadę gry stanowi faworyzowanie twoich przeciwników. Czasami startują oni z połowy toru, co bardzo utrudnia wygraną – wyścig ma tylko trzy okrążenia i odrobienie takiej straty wymaga naprawdę bezbłędnej jazdy.

Jeśli chodzi o liczbę i zróżnicowanie tras, to GT niewiele można zarzucić. Torów jest kilkadziesiąt, a każdy okazuje się zupełnie inny. Dzięki temu będziesz musiał nauczyć się jeździć w każdych warunkach, a zabawa szybko ci się nie znudzi. Niestety, z niewiadomego powodu, czasy, które osiągnąłeś podczas Mistrzostw, nie są uwzględniane w tabeli rekordów. Powinieneś więc spróbować swoich sił w jeździe na czas. Ścigasz się wtedy z twoim „duchem", który pokazuje, jaki był najlepszy przejazd.

Zróżnicowane tory i wiele samochodów do wyboru sprawiają, że gra bardzo wciąga. Szkoda tylko, że do zachowanego stanu zabawy dostaniesz się, wpisując... 16-znakowe hasło. To wyjątkowo uciążliwa metoda.



Znaczne zróżnicowanie tras jest dużą zaletą GT ADVANCE

PC | PSX | **GBA** | DC | A

GT Advance Championship...
Wciągające Wyścigi

ok.200 zł | THQ / Lukas Toys | 1-2 graczy

● Wykorzystuje: GBA Link Cable

Grafika [illegible] Dźwięk [illegible] Frajda 5-

\+ Wiele zróżnicowanych tras, kilkadziesiąt samochodów do wyboru

– Nie uwzględnianie rekordów z Mistrzostw, konieczność wpisywania długiego hasła

Wciągające wyścigi dla wszystkich miłośników czterech kółek. Duży wybór tras i samochodów zapewnia zabawę na wiele godzin — 4+

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

Bez względu na to czy prowadzisz superszybką rakietę, czy zwykły samochód, radość ze zwycięstwa jest zawsze taka sama

Początkowe trasy wydają się dość łatwe i nie powinieneś mieć z nimi kłopotów

Wyścigi przyszłości (te z F-ZERO:MV) – tak naprawdę niewiele się różnią od tradycyjnych, np. Formuły 1. Wszystko wygląda tutaj podobnie, poza tym, że zasiadasz za sterami pojazdu, który może mknąć ponad 500 km/h. Na początku masz do wyboru jedynie cztery bolidy. Więcej pojazdów otrzymasz, kiedy spełnisz określone kryteria, np. wygrasz wyścig lub pojedziesz odpowiednio szybko.



Każde zderzenie z bandą pozbawia twój pojazd energii, więc jedź ostrożnie

Na deser czeka na ciebie także specjalny tor, zaprojektowany do jazdy na czas.

W trybie Grand Prix masz do pokonania pięć okrążeń i za każdym razem powinieneś uplasować się na coraz wyższej pozycji. Tak więc trzecie okrążenie musisz ukończyć na co najmniej siódmym miejscu. W innym wypadku znajdziesz się na przysłowiowym bocznym torze. Zanim więc przystąpisz do prawdziwej bitwy, możesz odbyć trening na danej trasie. Jest to jednak przydatne tylko na najtrudniejszych torach. Początkowe trasy okazują się bowiem dość łatwe, więc bez większego wysiłku powinieneś dostać się na podium za ich szybkie przejechanie.

Trudniejsze tory mogą ci jednak sprawić sporo kłopotów. Pełno na nich ostrych zakrętów oraz pułapek. Zdarzają się też olbrzymie dziury, które trzeba przeskoczyć. Okazuje się jednak, że czyhają na ciebie jeszcze gorsze niespodzianki. Szczególnie niebezpieczne są bowiem przyspieszacze – jeśli za szybko wjedziesz na skocznię, to możesz wylądować... za torem! Dość ciekawie rozwiązano używanie dopalaczy. Za każde ukończone okrążenie możesz raz wykorzystać dopalacz, jednak nie nie wolno ci zgromadzić więcej energii niż na trzy użycia.

Niestety, największym minusem FZ:MV, który bardzo utrudnia zabawę, jest zbyt mała liczba tras i dość monotonna szata graficzna. Większość torów wygląda bardzo podobnie, co nie dodaje grze uroku. Także muzyka towarzysząca wyścigom jest dość denerwująca i raczej szybko ją wyłączysz.

PC | PSX | **GBA** | DC | A

F-Zero: Maximum Velocity
Kosmiczne Wyścigi

ok.200 zł | Nintendo / Lukas Toys | 1-4 graczy

● Wykorzystuje: GBA Link Cable

Grafika 3 Dźwięk 3+ Frajda 3+

\+ Możliwość zabawy jedną kopią w cztery osoby, ciekawie rozwiązane używanie dopalaczy

– Zbyt monotonne i brzydkie trasy, bardzo denerwująca muzyka

Niezbyt ciekawe projekty torów i denerwująca muzyka sprawiają, że gra wciągnie tylko zagorzałych fanów futurystycznych wyścigów — 3

teksty: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

ALONE IN THE DARK™ THE NEW NIGHTMARE

W twoje ręce trafia właśnie kolejna część znanej serii horrorów. Czy sprosta wysokim wymaganiom fanów tego cyklu przygodówek? Tym razem przedstawiamy wersję dla posiadaczy PC

kto to zrobił?

DARKWORKS

Ten mało znany francuski zespół specjalizujący się w horrorach ma niepowtarzalną szansę wypłynąć na szerokie wody rynku gier komputerowych dzięki współpracy z Infogrames. Podobno w tej chwili programiści z Darkworks pracują już nad kolejnym tytułem, tym razem opartym na twórczości Juliusza Verne.



Mieszanka strachu i niedowierzania często gości na twarzach bohaterów serii. Ostatecznie, duchy nie przychodzą codziennie



Na szczęście nie wszystkie potwory w THE NEW NIGHTMARE są przerażające. Przed nami zmutowany konik morski

Edward Carnby nigdy nie był wylewnym gościem. Jego wizerunek krystalizował się powoli przez trzy części sagi ALONE IN THE DARK. Dziś jego znaki charakterystyczne to przede wszystkim ciemny płaszcz, pistolet w ręku, posępny wyraz twarzy... Edward przypomina nieco innego bohatera przygodówek, Texa Murphy'ego (UNDER A KILLING MOON). Podobnie jak on jest szorstki w obejściu, ma trudny charakter i jest uparty jak osioł. Tak samo jak Tex Edward ma również drugie oblicze zarezerwowane dla przyjaciół (choć nie posiada ich oczywiście zbyt wielu). Dla nich staje się oddanym druhem, a przede wszystkim człowiekiem, na którego można liczyć w trudnych sytuacjach.

W THE NEW NIGHTMARE Edwardowi towarzyszy urocza Aline Cedrac, specjalistka od starożytnych języków i antropologii. Jej udział w najnowszej przygodzie Edwarda nie jest przypadkowy – zadanie Aline polega na odszyfrowaniu tajemniczych inskrypcji znajdujących się na prastarych tabliczkach z Wyspy Cieni (Shadow Island). Misja może wydawać się prosta, lecz w rzeczywistości to niebezpieczne przedsięwzięcie, o czym w bolesny sposób przekonał się wcześniej Charles Fiske, najlepszy przyjaciel Edwarda. Biedak został zamordowany w niewyjaśnionych okolicznościach podczas pobytu na wspomnianej wyspie. Szybko okazuje się, że Aline także ma osobiste powody, by interesować się sprawą tabliczek. Bohaterowie wsiadają więc w samolot i... niestety nie docierają do celu, gdyż tuż nad wyspą samolot ulega awarii, a Edward i Aline muszą ratować się skokiem ze spadochronem.



W tym momencie sam wkraczasz do akcji (musisz jeszcze tylko wybrać jedną z dwóch postaci). Przygody Aline i Edwarda różnią się w dość znaczący sposób, choć oczywiście główne punkty zabawy pozostają takie same. Zastanów się dobrze nad wyborem. Edward jest szczęśliwym posiadaczem pistoletu, który okazuje się bardzo przydatny już na samym początku gry. Z kolei Aline jest bardziej pokojowo nastawiona do życia i większość zadań stara się rozwiązywać bez użycia siły.

Zgodnie z panującą obecnie modą, w THE NEW NIGHTMARE zastosowano w pełni trójwymiarową grafikę. Prezentuje się ona bardzo ładnie (szczególnie postacie), czasami tylko prawie nic nie widać, bo akcja

toczy się w słabo oświetlonych miejscach. To oczywiście celowy zabieg, znakomicie pasujący do klimatu gry, dla ciebie jednak oznacza konieczność zabawy w nocy, gdyż za dnia niewiele widać na ekranie komputera. **Na szczęście bohaterowie mają do dyspozycji latarkę, dzięki której życie staje się nieco prostsze. A czasami również dłuższe, gdyż większość stworów nie lubi światła, ucieka przed nim lub nawet ginie w jego blasku.** Latarka ma jeszcze jedną miłą cechę – programiści postarali się, by efekty świetlne związane z jej użyciem cieszyły oko. Inną godną pochwały cechą gry jest animacja postaci – poruszają się one w bardzo naturalny sposób, co doskonale widać np. w momentach przejścia z trybu „marsz" do trybu „bieg" i na odwrót.

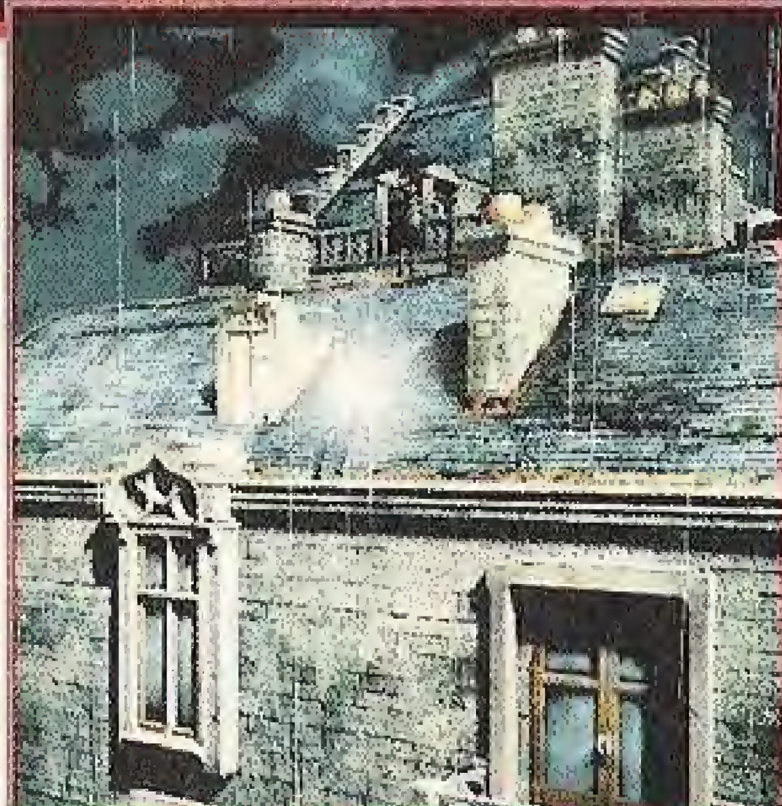

Jednym z mocnych punktów serii ALONE IN THE DARK są nietypowe ujęcia kamery

Niestety, autorzy nie przewidzieli pełnej kontroli nad kamerą. Ustawia się ona automatycznie, podobnie jak w poprzednich częściach ALONE IN THE DARK. Ma to swoje uzasadnienie, gdyż w ten sposób łatwiej osiągnąć tak potrzebny w horrorze efekt zaskoczenia (potwór często wyskakuje z kąta, którego właśnie nie widzisz zbyt dobrze). Brak sterowania kamerą jest jednak na dłuższą metę uciążliwy i skutecznie utrudnia zabawę. W ograniczonym zakresie możesz rozglądać się dookoła bez ruszania się z miejsca, lecz to tylko namiastka prawdziwego trybu „freelook".



Drugą i chyba ostatnią istotną wadę gry stanowi niewygodne sterowanie postacią. Teoretycznie masz możliwość skonfigurowania części funkcji na myszy, a części na klawiaturze, jednak nie da się przypisać ruchów postaci pod mysz, więc cały pomysł bierze nieco w łeb. Jeżeli komuś nie przeszkadza sterowanie z klawiatury, nie będzie narzekał, lecz dla fanów FPP menu w tej odsłonie ALONE IN THE DARK może okazać się nie do zaakceptowania.

Większość czasu w grze spędzisz na przemierzaniu mrocznych zakątków Wyspy Cieni, opędzaniu się od jej ohydnych mieszkańców i rozwiązywaniu zagadek (jeżeli grałeś w którąś z poprzednich części, poczujesz się jak w domu). Problemy okazują się z reguły dość skomplikowane, zaś niektóre przedmioty potrzebne do ich rozwiązania ciężko zlokalizować (głównie z powodu złego ustawienia kamery). **Pod względem klimatu ta część gry bardzo przypomina poprzednie części słynnej sagi, choć**


Lądowanie na dachu, do tego w burzową noc to koszmar każdego spadochroniarza

sprawia wrażenie jakby mniej strasznej. THE NEW NIGHTMARE jest grą ładnie wykonaną i posiadającą ciekawą fabułę, lecz brakuje jej iskierki nowatorstwa, która zadecydowała o sukcesie pierwszej części sagi. Prawdopodobnie osoby, które ukończyły ALONE IN THE DARK 1-3, mogą odczuwać pewien niedosyt, pomimo możliwości wyboru jednej z dwóch postaci i związanych z tym dodatkowych atrakcji. Tę pozycję powinni natomiast docenić gracze, którzy nie mieli wcześniej do czynienia z serią, bądź są fanami H.P. Lovecrafta, którego mroczna twórczość literacka stanowiła inspirację dla producentów tej gry.


Latarka to podstawowe wyposażenie, z którego będziesz korzystał co chwilę


Ta psina-zombie to jeden z najsłabszych przeciwników, ale też potrafi dopiec ci do żywego


Gdybyś znalazł się kiedyś w nocy na cmentarzu, pamiętaj, co przytrafiło się Edwardowi


Ładne wnętrza i okrąglutkie modele postaci – graficznie THE NEW NIGHTMARE prezentuje się naprawdę znakomicie



Ładnie opracowana strona, poświęcona całej serii ALONE IN THE DARK. Przygotowano ją w ośmiu wersjach językowych

PC | PSX | N64 | DC | A

Alone in the Dark: TNN
Przygodówka w Konwencji Horroru

129 zł | Infogrames / Play It | 1 gracz

Min: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 300 MB HD
Zal.: Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 4

\+ Wspaniały mroczny klimat, bardzo realistyczna animacja postaci, interesujące zagadki

– Wtórność pomysłu, niewygodne sterowanie postacią, brak możliwości kierowania kamerą

Najnowsza część ALONE IN THE DARK to porządna porcja rozrywki, ale raczej nie dorówna popularnością innym grom z tej serii

4

Tekst: Piotr „Frogger" Moskal

Kiedy ma się pięć centymetrów wzrostu, nawet gąsienica może być groźnym przeciwnikiem!

FREDDY



Bohaterem gry jest mały chłopiec w spodenkach na szelkach i baseballówce, który wybrał się do parku, by poćwiczyć strzelanie z nowej procy. Pech chciał, że zestrzelił statek UFO, który akurat przelatywał w pobliżu. Niby zwykła rzecz, każdy w końcu może niechcący trafić w pojazd Obcych, lecz ci okazali się akurat wyjątkowo mściwi i za karę zmniejszyli Freddy'ego do rozmiarów krasnoludka!

W tym momencie zaczyna się typowa zręcznościówka. Na domiar złego dwuwymiarowa... We FREDDY'ego da się jednak grać. Po opanowaniu zawikłanej klawiszologii może uda ci się nakłonić bohatera do sprawnego przemieszczania się, skakania, zjeżdżania po linie, strzelania i kolekcjonowania przeróżnych bonusów. Do tych ostatnich można zaliczyć hełm-latarnię czy też gwiazdkę chroniącą przed atakami pająków, gąsienic i innych straszydeł grasujących po parkach.

Celem gry jest ponowne odnalezienie statku ufoludków i pomoc w jego naprawie. Tylko w ten sposób Freddy może odzyskać swoją naturalną postać. Aby tego dokonać, należy pokonać 13 dość trudnych etapów gry.



Dlaczego Freddy zbiera akurat płyty CD? Nie wiadomo...

Opracowanie polskiej wersji językowej nie nastręczało wielu kłopotów. Postacie w grze nie mówią - wydają tylko dźwięki. Całej rozgrywce towarzyszy wesoła, dość zręcznie skomponowana melodyjka. Jeśli chodzi o grafikę, to jej poziom nie jest niestety zadowalający, co widać na obrazkach obok.

Problemem bywa poruszanie się po lokacjach. Bardzo często po prostu nie widzisz, dokąd dalej masz prowadzić bohatera, bo obszar pokazany na ekranie został zbytnio zawężony. Wadą jest też monotonia gry – plansze są podobne do siebie i oferują niewiele niespodzianek. W połączeniu z nieskomplikowaną fabułą daje to dość opłakane rezultaty. FREDDY'ego można polecić tylko dzieciom o małych wymaganiach i silnych nerwach.



Lokacje w grze nie są zbyt urozmaicone, a do tego postacią strasznie trudno sterować



Walka z mściwymi robalami mogłaby być nawet wciągająca, szkoda tylko, że nic nie widać

PC	PSX	N64	DC	PL

Freddy
Mały Chłopiec w Groźnym Świecie

19 zł	Maria / Play	1 gracz

Min: 486/100 MHz, 16 MB RAM, 20 MB HD
Zal: Pentium 133, 16 MB RAM, 20 MB HD

Grafika 3- | Dźwięk 3 | Frajda 3

\+ Dobra zabawa dla młodszych graczy nie zwracających uwagi na jakość wykonania

– Brzydka oprawa graficzna i toporne sterowanie postacią, zbyt duży stopień trudności

Typowa, klasyczna gra zręcznościowa o nad wyraz skomplikowanym sterowaniu i monotonnej grafice. Gra spóźniona o jakieś 5 lat! **3**

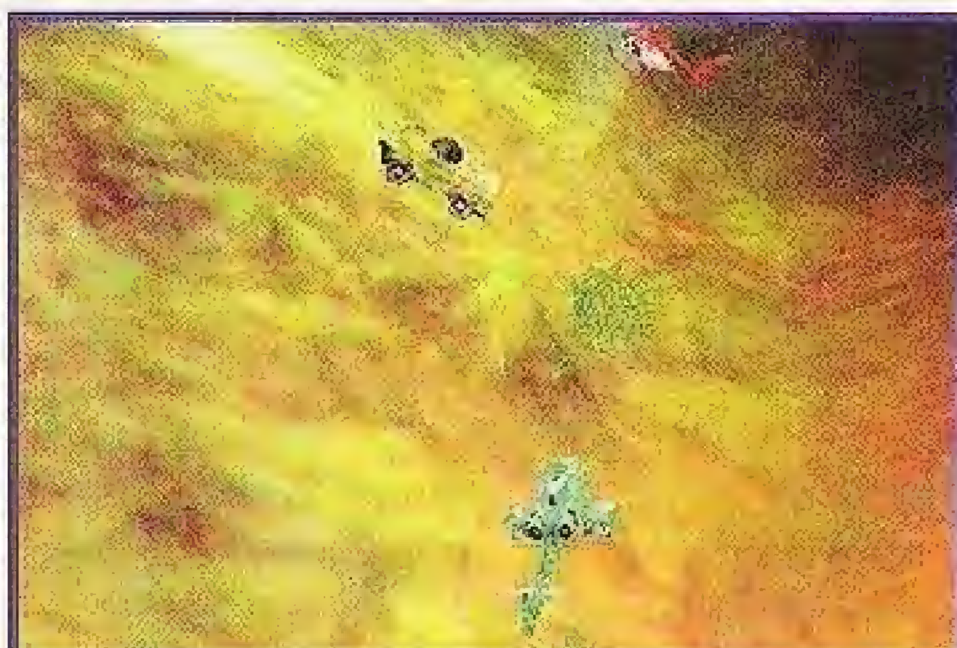
Latanie helikopterem może dostarczyć naprawdę bardzo dużo radości

VULTURE

Nie na darmo dystrybutor gry określił ją jako „strzelankę w najlepszym stylu". Tu rzeczywiście nastrzelasz się do upadłego.

Pracujesz jako najemnik tajnej, międzyrządowej organizacji założonej w latach dziewięćdziesiątych, której celem jesti zażegnywanie konfliktów na świecie. **Jesteś pilotem i bez zbędnego dociekania wykonujesz rozkazy dowództwa: niszczysz wrogie jednostki, ochraniasz własne, robisz rozpoznanie, a przede wszystkim – nie dajesz się zestrzelić przeciwnikom.**

Na początku gry masz do wyboru trzy typy helikopterów. Każdy z nich posiada inne uzbrojenie i inne parametry techniczne. Wypróbuj wszystkie i... przekonaj się, że na rozgrzewkę najlepszy jest Vulture. Jak się okazuje, pilotowanie takiej maszyny wcale nie jest trudne. To samo dotyczy zresztą obsługi umieszczonej na pokładzie broni. Z czasem zdobędziesz punkty, za które możesz dozbroić swoją maszynę. Ponadto zapewne otrzymasz jakieś bonusy - odnowę opancerzenia, dodatkowe pociski, rakiety lub bomby, czy też zwiększoną siłę rażenia.



W grze zmagasz się nie tylko z celami naziemnymi, ale też z wrogimi helikopterami. Bądź czujny!

W VULTURE gra się bardzo przyjemnie. **Lot helikoptera oglądasz z perspektywy trzeciej osoby (TPP) – kamera umieszczona jest tuż za nim. Animacje są płynne, a wszystkie manewry łatwe do opanowania.** Na pewno prędko wczujesz się w rolę pilota i walka stanie się dobrą, chociaż momentami niebezpieczną rozrywką!

Grafika prezentuje się dobrze, w każdym razie widać, co jest czym, a to najważniejsze. Przez cały czas towarzyszyć ci będzie szybka muzyka elektroniczna, która znakomicie pasuje do dynamicznej rozgrywki. VULTURE nie jest może grą ambitną czy nowatorską, lecz sprawia dużo radości, a poza tym raczej nie traci na grywalności z upływem lat. Krótko mówiąc, tytuł w sam raz na krótkie, letnie wieczory.



Wartka akcja to esencja rozgrywki. Musisz być szybkim, zręcznym i spostrzegawczym graczem



Wybuchy w VULTURE wyglądają bardzo ładnie. Aż chce się strzelać!

PC	PSX	N64	DC	PL

Vulture
Zręcznościówka z Helikopterem w Roli Głównej

19 zł	X-Ray / Play	1 gracz

Min: Pentium 166, 16 MB RAM, 1 MB HD
Zal: Pentium 200, 16 MB RAM, 1 MB HD

Grafika [illegible] | Dźwięk 5 | Frajda [illegible]

\+ Bardzo dynamiczna rozgrywka i wartka akcja to podstawowe zalety tej klasycznej już gry

– Nieco za duża liczba klawiszy do opanowania, można się, na szczęście, przyzwyczaić

Zręcznościówka, mimo upływu lat, w najlepszym wydaniu. Godny następca nieśmiertelnego przeboju z Amigi o nazwie SWIV **4+**

Teksty: Malwina „Mala" Kalinowska

SŁUCHAWKI W KAWAŁKACH

Zamiast głośników możesz używać słuchawek. Model wyposażony w mikrofon doskonale sprawdzi się także podczas rozmów telefonicznych przez Internet

Magnes

Pod membraną umieszczony jest specjalny magnes połączony uzwojeniem z przewodem prowadzącym do karty muzycznej.

Membrana

Centralnym elementem słuchawki jest membrana. Wykonuje się ją ze specjalnego tworzywa, które reaguje na zmiany w magnesie. Zwiększenie stopnia namagnesowania powoduje przyciągnięcie membrany. Kiedy siła przyciągania spada, membrana odsuwa się od magnesu. Tego typu ruchy powodują drgania powietrza, które odpowiadają przenoszonym dźwiękom.

Uzwojenie

Pod wpływem sygnałów (prąd małej częstotliwości) z karty dźwiękowej przechodzących przez magnes zmienia się jego stopień namagnesowania. W zależności od rodzaju przenoszonego dźwięku (głos, muzyka) zmiany mają mniejszą lub większą wartość, powodując tym samym zwiększenie lub zmniejszenie siły przyciągania magnesu.

Muszla

Zazwyczaj muszla słuchawki wyłożona jest miękką gąbką lub odpowiednio spreparowaną skórą. Dzięki niej słuchawki lepiej przylegają do uszu i są po prostu wygodniejsze.

Mikrofon

Miniaturowy mikrofon zazwyczaj znajduje się na końcu elastycznego pałąka. Dzięki temu można umieścić go w odpowiedniej odległości od ust. Takie mocowanie umożliwia także odgięcie go do tyłu w momencie, gdy nie jest akurat potrzebny.

Membrana mikrofonu

Pod wpływem fal dźwiękowych (np. twojego głosu) umieszczona w mikrofonie elastyczna membrana zaczyna drgać. Pod nią znajdują się specjalne ziarna węglowe i drgania powodują ich mniejsze lub większe ściśnięcie, a w konsekwencji zmianę natężenia płynącego przez nie prądu. Na podstawie tych zmian układ karty dźwiękowej nagrywa dźwięk.

Pilot sterujący

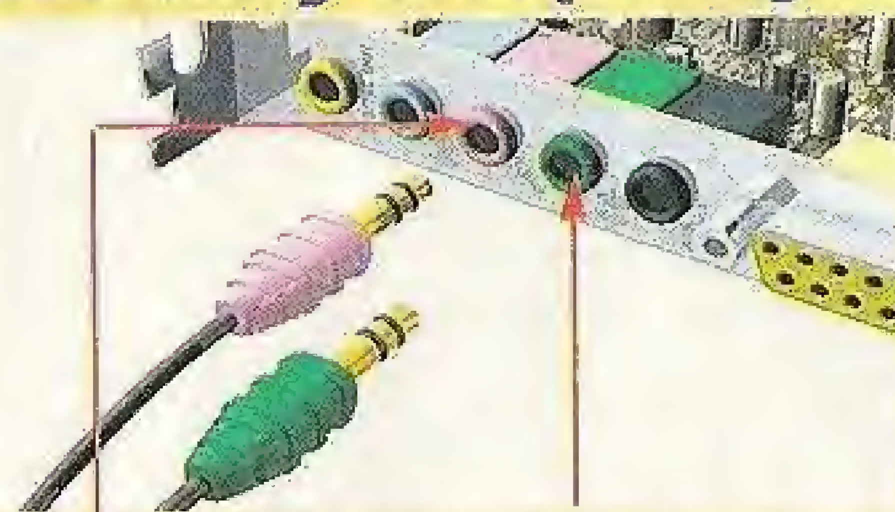
Wyłącznik mikrofonu

Korzystając z tego suwaka, uaktywnisz mikrofon.

Regulacja głośności

Zamontowany z boku suwakowy potencjometr umożliwia zmianę natężenia dźwięku bez potrzeby korzystania z programowej regulacji głośności.

Złącza karty dźwiękowej



Mikrofon (Mic)

Do tak oznaczonego gniazda należy podłączyć przewód od mikrofonu.

Line (Front out)

To wyjście przeznaczone jest dla głośników. Możesz podłączyć słuchawki bezpośrednio do niego lub wykorzystać identyczne złącze umieszczone na głośnikach.

Jak to wszystko podłączyć?

Opisany wyżej zestaw to typowy przedstawiciel urządzeń analogowych. Aby móc z niego korzystać, konieczne jest dodatkowe urządzenie, które zamieni analogowe sygnały na zrozumiałą dla komputera postać cyfrową. W tym wypadku służy do tego karta dźwiękowa, do której podłącza się zarówno słuchawki, jak i mikrofon. Do niedawna było to jedyne rozwiązanie. Jednak dzięki coraz popularniejszej technologii USB możliwe jest już bezpośrednie korzystanie z dźwięku cyfrowego. Podobnie jak w wypadku głośników USB, także słuchawki zgodne z tym standardem nie wymagają karty dźwiękowej. Podłącza się je bezpośrednio do złącza USB, a resztą zajmuje się już komputer. Zaletą takiego rozwiązania jest znacznie prostsza instalacja (jeden kabel zamiast dwóch) oraz to, że nie trzeba kupować karty muzycznej. Wadę takiego rozwiązania stanowi natomiast koszt samego urządzenia oraz znacznie większe obciążenie procesora, który dodatkowo musi zajmować się obsługą cyfrowego dźwięku.

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: H. Kołodziejczyk

Słuchawki dołączone do komputera pełnią przede wszystkim funkcję „wyciszacza". Na tym jednak nie kończą się ich możliwości...

Słuchawki zamiast głośników

Słuchawki to wynalazek tak stary, jak cała współczesna elektronika. Jeśli chodzi o sposób działania, modele komputerowe praktycznie niczym się nie różnią od swoich „cywilnych" odpowiedników. Niezależnie więc od tego, jakie słuchawki kupisz, na pewno będą one współpracowały z twoim komputerem.



Q-SONICS: połączenie niskiej ceny i średniej jakości dźwięku

Do komputera i nie tylko...

Oczywiście istnieją słuchawki przeznaczone głównie na rynek komputerowy. Zazwyczaj wyróżniają się one dodatkowym mikrofonem, którego nie mają klasyczne słuchawki dla sprzętu audio. Słuchawki komputerowe można podłączyć także do wieży czy walkmana, pozostaje tylko problem, co zrobić z malowniczo odstającym mikrofonem. Większość konsol także obsługuje słuchawki – jeśli nie bezpośrednio, to poprzez odpowiednie przejściówki. W GameBoyu słuchawki są wręcz niezbędne, aby móc w pełni cieszyć się możliwościami, jakie oferuje ta maszynka. Oprócz oczywistego zastosowania, czyli „cichej" zabawy z komputerem, słuchawki mają także kilka innych możliwości. Jeśli kiedykolwiek próbowałeś odbyć jakąś rozmowę przy użyciu komputera, na pewno zatęskniłeś za odpowiednim urządzeniem z mikrofonem. A pogawędki przez Internet stają się coraz popularniejsze. Kto wie, może wkrótce tak właśnie będzie wyglądało oblicze telekomunikacji? Oczywiście rozmowy to nie wszystko – największą frajdę sprawia gra ze znajomymi. Wpisywanie komunikatów z klawiatury jest długotrwałe i może zakończyć się... nagłym przerwaniem połączenia. Zupełnie inaczej wygląda sytuacja przy korzystaniu z odpowiedniego zestawu słuchawek i mikrofonu. Dzięki nim możesz porozumiewać się np. z członkami swojej drużyny, nawet jeśli znajdują się oni akurat na drugim końcu Polski. Oczywiście, mimo że stosowne urządzenia istnieją od dawna, to – przynajmniej na razie – bardzo rzadko się je wykorzystuje. Niestety, pewną przeszkodę stanowi szybkość połączenia internetowego.



HAMA: przeciętna jakość, u nas mało znane

INFO Cennik

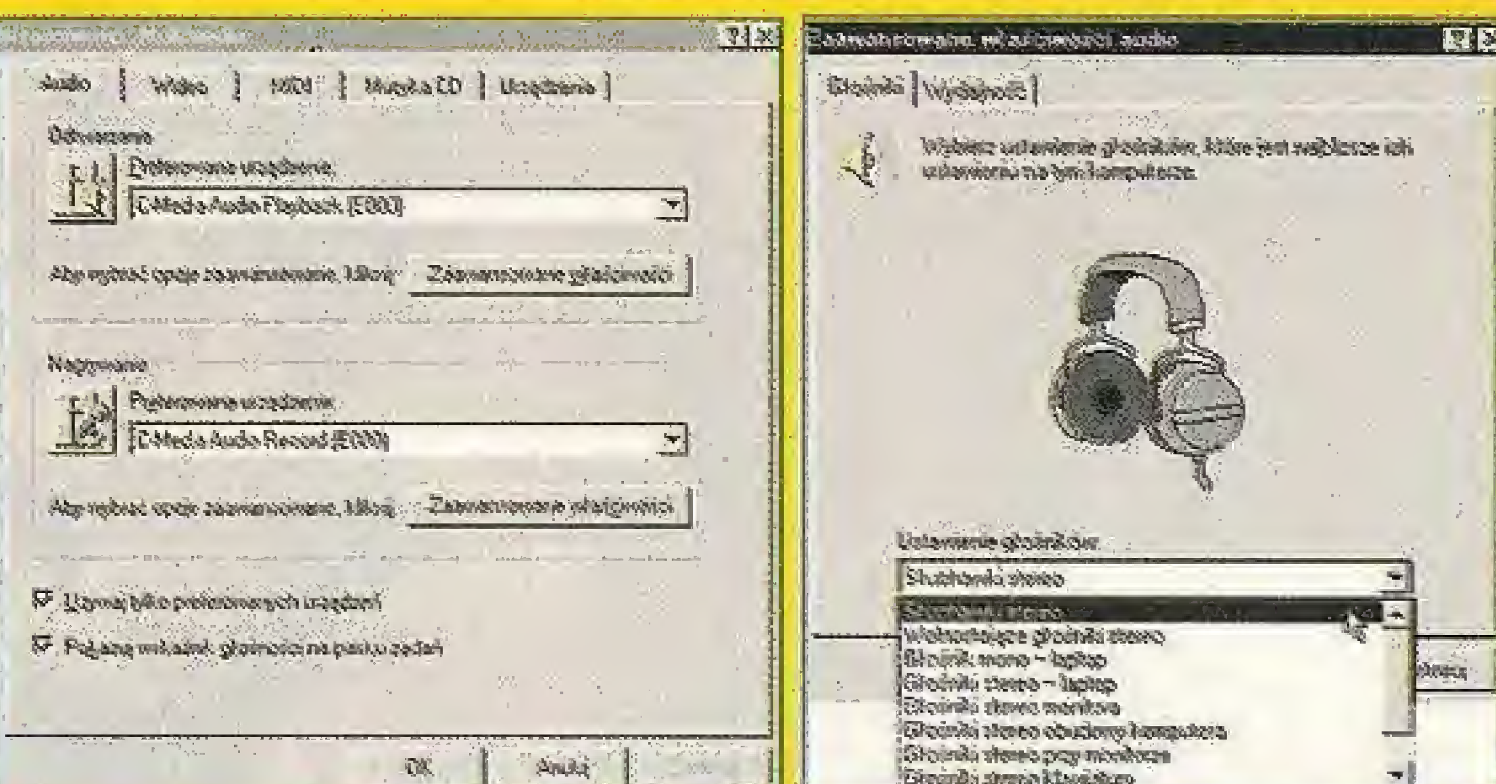
Ceny słuchawek oczywiście zależą od ich jakości, lecz także od producenta. Za standardowe modele nauszne PHILIPSA zapłacisz od 40 do 170 złotych. Za wersję douszną (taką jak do Walkmana) trzeba zapłacić do 80 złotych. Słuchawki bezprzewodowe kosztują powyżej 120 złotych. Jeśli nie zależy ci na idealnej jakości dźwięku, możesz kupić tańsze słuchawki z mikrofonem, przeznaczone do komputera. Zapłacisz za nie zaledwie 20 złotych!

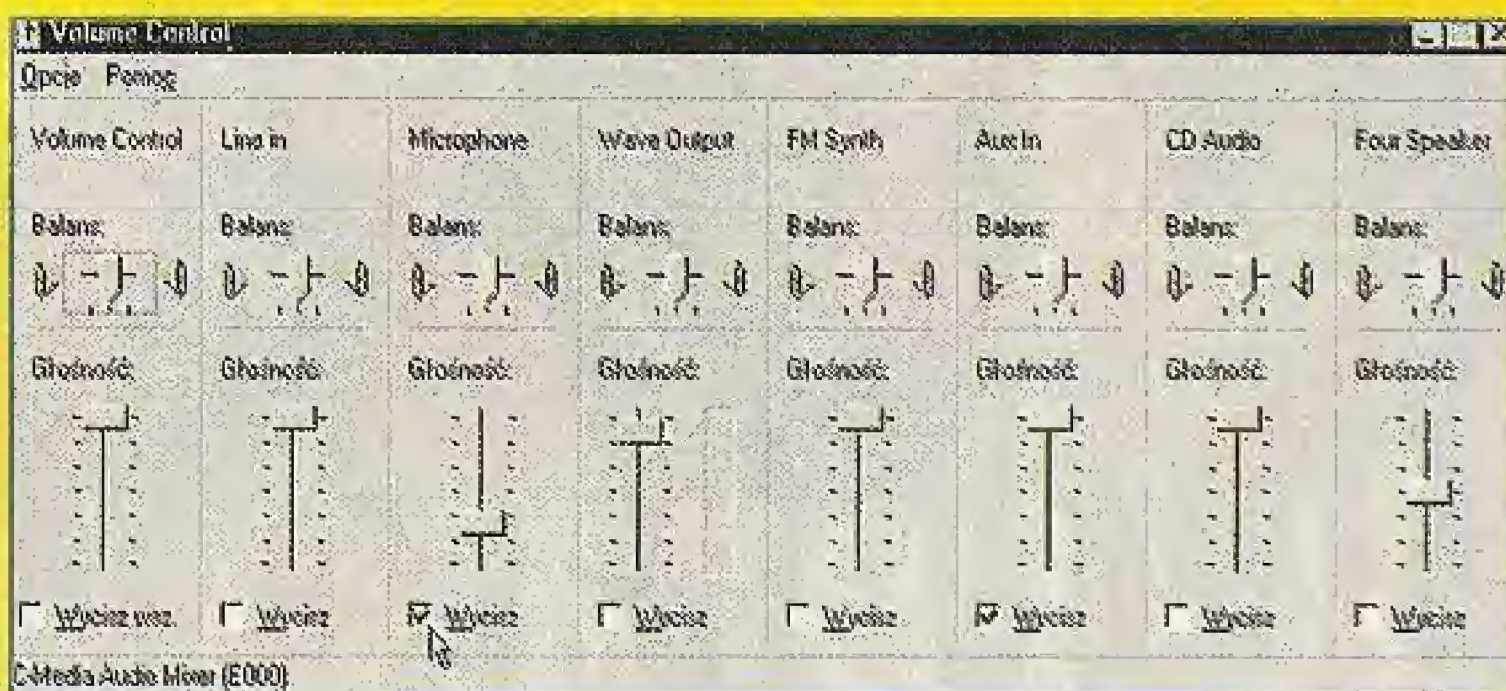
Wolność absolutna?

Jeśli czujesz się skrępowany kablami ciągnącymi się za twoimi słuchawkami, to jedyną alternatywę stanowi zakup słuchawek bezprzewodowych. Wyposażony w takie cacko, będziesz mógł biegać po pokoju, nie martwiąc się o to, że poprzewracasz wszystkie krzesła czy zabijesz się o kabel. Podobnie jak inne urządzenia bezprzewodowe, także słuchawki występują w dwóch podstawowych wersjach. Prostsze i co za tym idzie tańsze modele korzystają z promieni podczerwonych, podobnie jak wszystkie piloty zdalnego sterowania. Zestaw złożony jest z dwóch elementów. Pierwszy – to nadajnik, który podłącza się do źródła dźwięku, czyli komputera lub innego sprzętu grającego. Należy go umieścić w takim miejscu, aby promienie obejmowały jak największą część pokoju, czyli np. na monitorze. Jest to niezwykle istotne, gdyż zarówno nadajnik, jak i odbiornik zamontowany w słuchawkach, muszą się przez cały czas „widzieć". Kiedy na drodze promieni pojawi się jakiś duży obiekt (np. szafa), w słuchawkach usłyszysz jedynie cichutki szmer. Ten typ komunikacji ogranicza także zasięg do ok. 7-10 m, co w za-

Konfiguracja programowa

Słuchawki podłącza się w bardzo prosty sposób i zazwyczaj nie wymagają one instalacji żadnych dodatkowych sterowników. Jeśli natomiast w zestawie znajduje się płyta, to najprawdopodobniej zawiera ona programy umożliwiające wykorzystanie nowego nabytku np. do prowadzenia rozmów telefonicznych poprzez modem. Bardzo często po podłączeniu słuchawek nie można skorzystać z połączonego z nimi mikrofonu. Rozwiązanie problemu okazuje się bardzo proste – wystarczy włączyć jego obsługę w zaawansowanej regulacji głośności. W tym celu kliknij dwa razy na ikonce z głośnikiem na pasku zadań po prawej stronie koło zegara. Otworzy się komputerowy mikser z kilkoma suwakami odpowiedzialnymi za poszczególne rodzaje dźwięku. Następnie wyłącz zaznaczenie przy **Wycisz** w polu odpowiedzialnym za mikrofon. Teraz wszystko powinno wrócić do normy. Windows oferuje także przedefiniowane ustawienia dźwięku dla poszczególnych rodzajów głośników. Otwórz Menu **Start/Ustawienia/Panel sterowania/Multimedia**, a następnie na zakładce **Audio** wciśnij przycisk **Zaawansowane właściwości** w polu **Odtwarzanie**. W nowo otwartym oknie, w rozwijanym polu **Ustawienia głośników**, będziesz mógł wybrać opcję **Słuchawki stereofoniczne**. Windows potwierdzi twój wybór odpowiednim rysunkiem. Teraz wystarczy potwierdzić, wciskając OK i gotowe.






PLANTRONICS: słuchawki i mikrofon w jednym

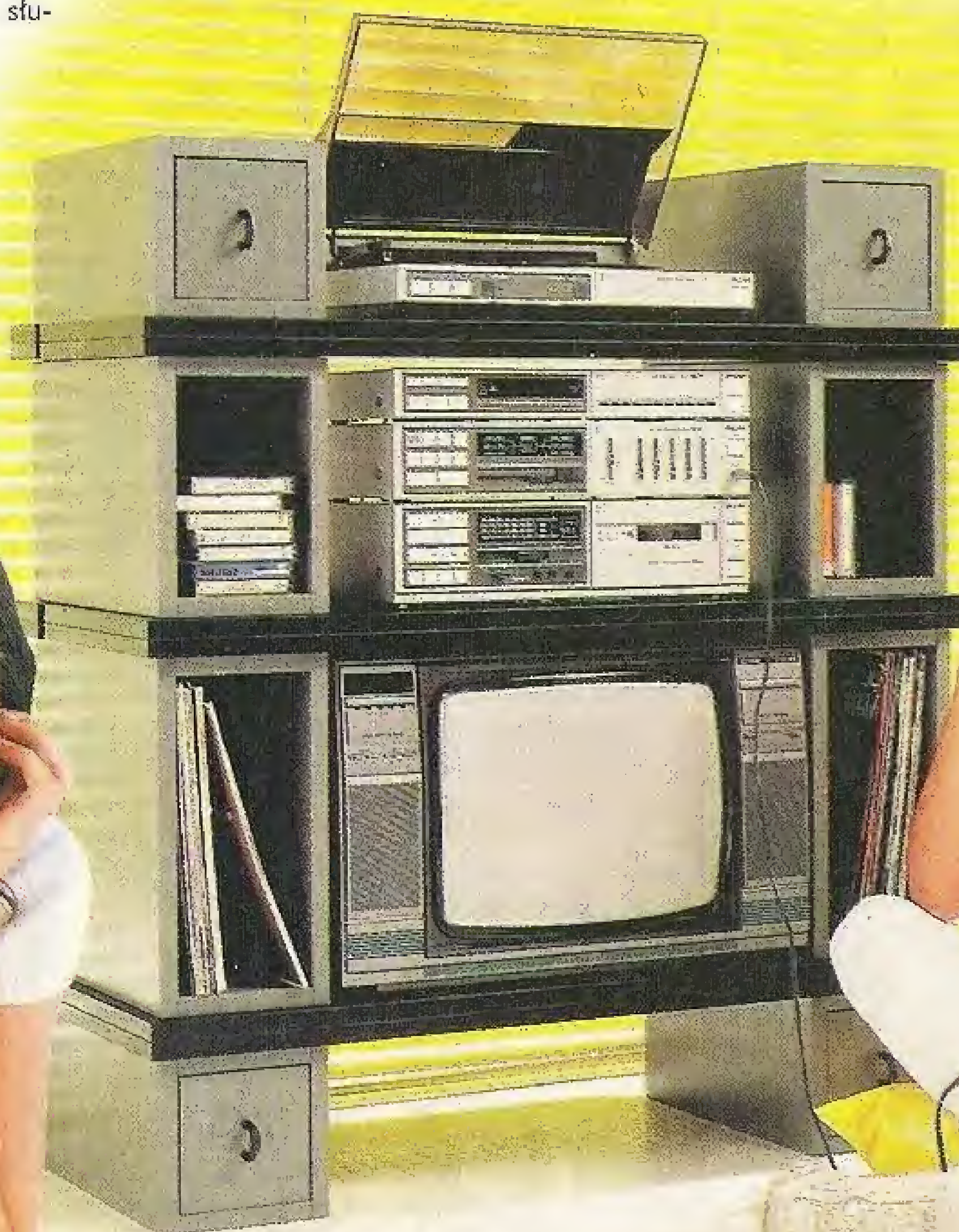
sadzie wystarcza nawet na bardzo duży pokój. Drugi, bardziej zaawansowany technologicznie, rodzaj słuchawek do przesyłania dźwięku wykorzystuje fale radiowe. Ogromną zaletę tej technologii stanowi jej zasięg – do ok. 100 m. Co ciekawe, jest to zasięg realny. Fale radiowe przechodzą przez ściany, szyby czy drzwi, nic więc nie stoi na przeszkodzie, abyś odwiedził sąsiada, słuchając swojej ulubionej muzyki. Zestaw także składa się ze słuchawek i nadajnika, ale jego ustawienie nie ma większego znaczenia. Należy jedynie unikać bliskiego sąsiedztwa z urządzeniami mogącymi emitować zakłócenia. Wadą słuchawek bezprzewodowych jest konieczność zasilania ich bateriami, co wiąże się z dodatkowymi wydatkami. Część modeli została wyposażona w akumulatorki, automatycznie doładowujące się po powieszeniu słuchawek na nadajniku, który dodatkowo pełni rolę stacji dokującej.

To, jakie słuchawki wybierzesz, zależy oczywiście od twoich upodobań oraz zapotrzebowania. Pewne jest natomiast jedno: dobre słuchawki warto mieć, by nie tylko grać, ale i korzystać z innych dobrodziejstw współczesnej technologii.

Słuchawki a zdrowie

To, co jest jedną z największych zalet słuchawek, może także stanowić ich najpoważniejszą wadę. Słuchawki to przecież nic innego, jak głośniki umieszczone bezpośrednio przy uszach. Używanie słuchawek pozwala wyeliminować większość pobocznych dźwięków i przekazać muzykę czy odgłosy z gry bezpośrednio do twojego ucha. Niestety, jak większość ludzkich narządów, ma ono ograniczoną wytrzymałość i długotrwałe bombardowanie bardzo głośnymi dźwiękami może doprowadzić do jego znacznego pogorszenia. Oczywiście korzystanie ze słuchawek przez 10 minut dziennie na pewno ci nie zaszkodzi. Pod żadnym pozorem nie możesz natomiast spędzać w nich 24 godzin na dobę ani też nastawiać zbyt dużej głośności. Jeśli zwykle chodzisz z walkmanem, przy komputerze staraj się używać normalnych głośników. Pod względem zdrowotnym są one o wiele bezpieczniejsze, choćby dlatego, że znajdują się w pewnej odległości od twoich uszu.





Jeśli kupisz słuchawki wysokiej klasy, przydadzą się także do słuchania muzyki!

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer, Michał Gałęzowski FotoStudio, StackByte

Internetowy fotograf

Kamera cyfrowa i odbitki

Zrobiłeś szałowe zdjęcia wakacyjne. Super! Wyciągasz z aparatu cyfrowego kartę pamięci i... no właśnie, co dalej? Może domowa drukarka? Nie, lepiej internetowe studio fotograficzne!

Cyfrowe aparaty fotograficzne, stanowiące do niedawna ciekawostkę, coraz częściej pojawiają się w naszych domach. Dzięki swoim zaletom doskonale nadają się także do uwieczniania wakacyjnych przygód. Czy pamiętasz, jak nie mogłeś zrobić zdjęcia, bo właśnie skończył się film? Albo gdy po wywołaniu fotek okazało się, że na połowie filmu widać jedno wielkie i do tego bardzo ciemne nic? Korzystając z aparatu cyfrowego, unikniesz takich niespodzianek – każde zdjęcie możesz obejrzeć zaraz po zrobieniu i zdecydować, czy warto je zachować, czy też może usunąć, zwalniając miejsce na karcie pamięci.

No dobrze, ale co dalej? Cyfrowej odbitki nie da się wsadzić do albumu, a bieganie z aparatem do znajomych lub podłączanie go do telewizora jest co najmniej niewygodne i kłopotliwe. I na to jednak znajdzie się metoda. Po prostu zdjęcie z aparatu trzeba przenieść na papier! Możesz to zrobić sam, jeśli np. masz kolorową drukarkę atramentową. Niestety, nawet jeśli skorzystasz ze specjalnego rodzaju papieru, uzyskane efekty będą różniły się od normalnego zdjęcia wykonanego tradycyjną metodą.



Czy nie ma innej metody? Oczywiście, że jest!

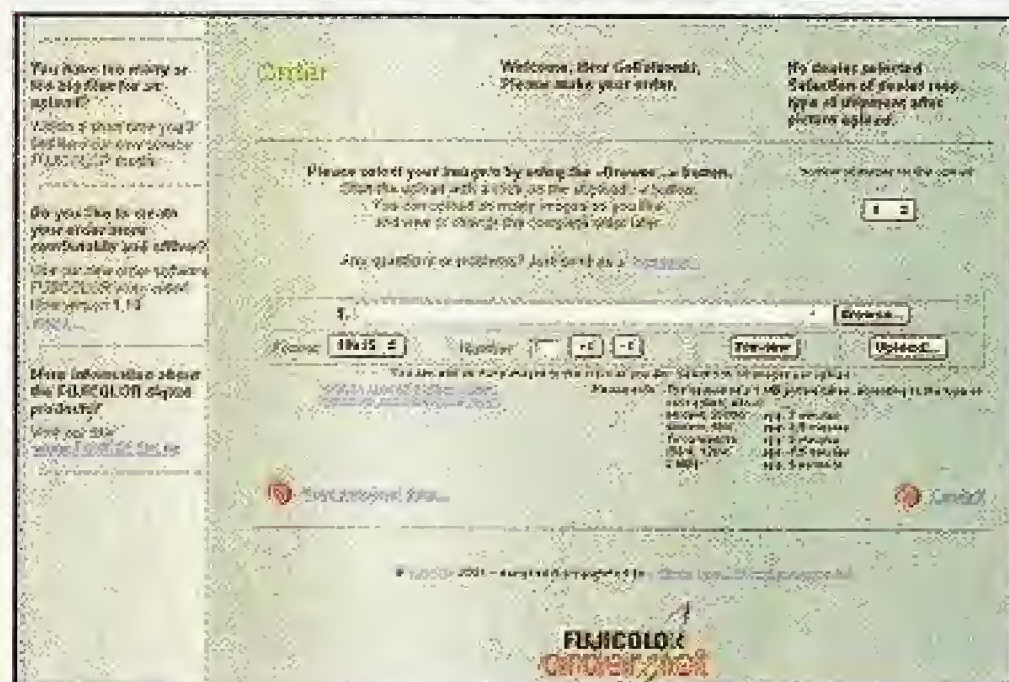
Producenci cyfrowych aparatów fotograficznych szybko doszli do wniosku, że ich cudeńka niewiele są warte bez możliwości uzyskania normalnej jakości papierowego zdjęcia. Aby zaspokoić żądania klientów, stworzyli więc specjalne drukarki do aparatów cyfrowych, korzystające z papieru fotograficznego. Oczywiście my nie polecamy ci kupna takiego urządzenia. Po pierwsze, jest ono dosyć drogie – kosztuje około 2000 zł. Po drugie, materiały eksploatacyjne (papier, atramenty) są równie kosztowne. Po trzecie, drukarki te zwykle oferują zaledwie 2-3 formaty wydruku i na tym koniec.

O wiele wygodniej jest skorzystać z usług profesjonalnego studia fotograficznego oferującego możliwość wczytania danych z cyfrowego aparatu foto.

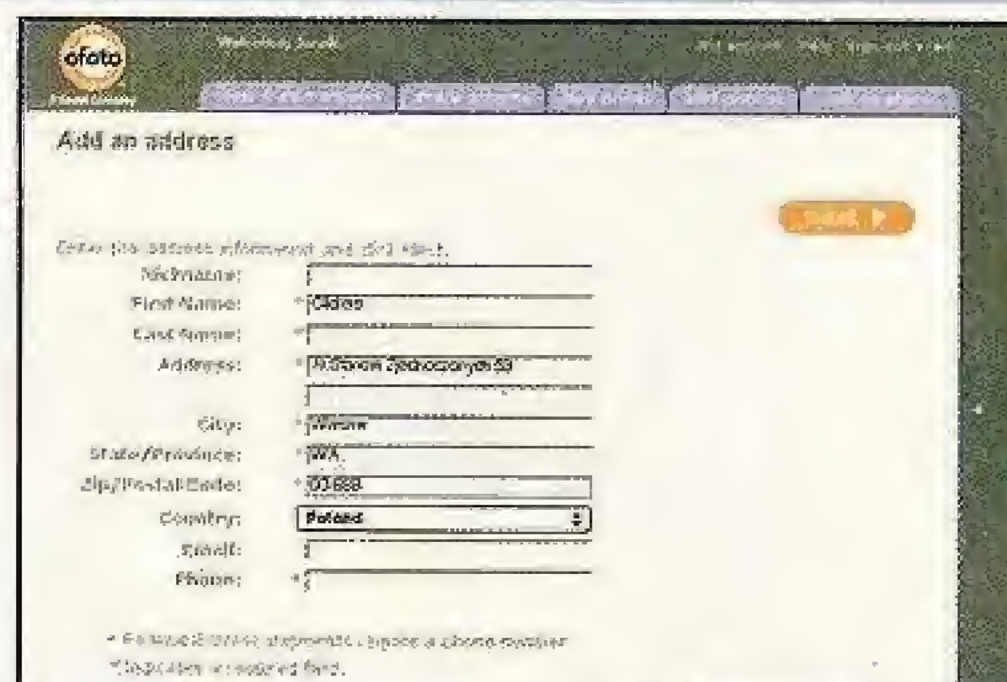
Jak to się robi na świecie

Niestety, polskie przedstawicielstwa znanych koncernów fotograficznych, pytane o usługi dla posiadaczy aparatów cyfrowych, wzruszają jedynie ramionami. Oficjalnie nikt nie umiał nam odpowiedzieć, gdzie można wykonać odbitki ze zdjęć zrobionych cyfrówką. Mimo to nie

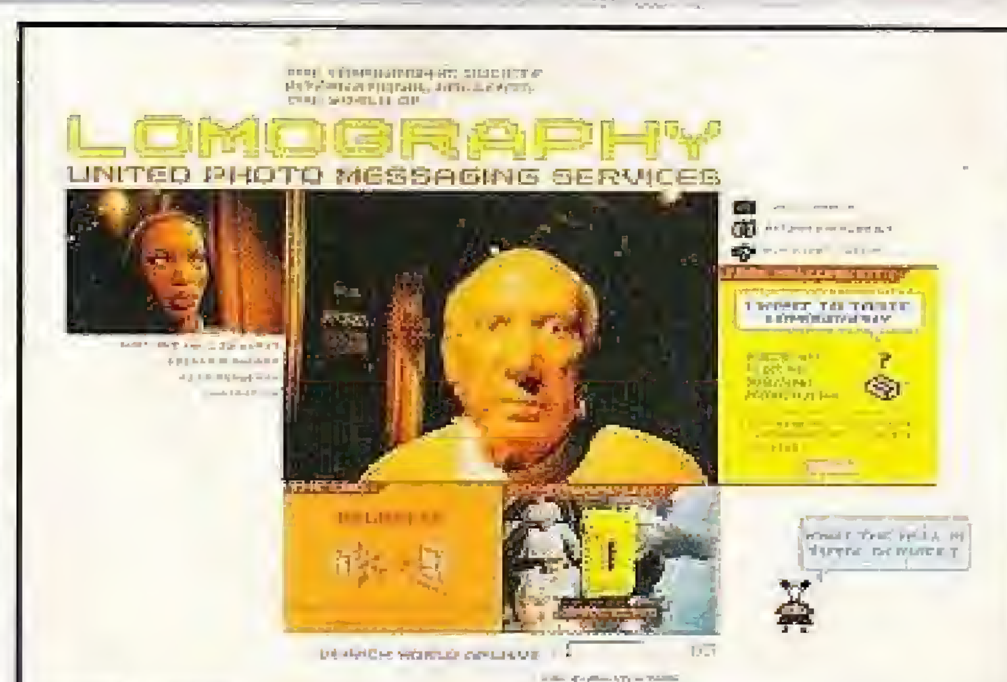
Internetowe laboratorium fotograficzne



Duże koncerny fotograficzne, np. FUJI, oferują na swoich stronach możliwość zamówienia odbitek z cyfrowych aparatów fotograficznych



Zamawiając zdjęcia, musisz zachować czujność, część firm mieści się w USA, przez co do i tak wysokich cen musisz doliczyć równie drogi transport

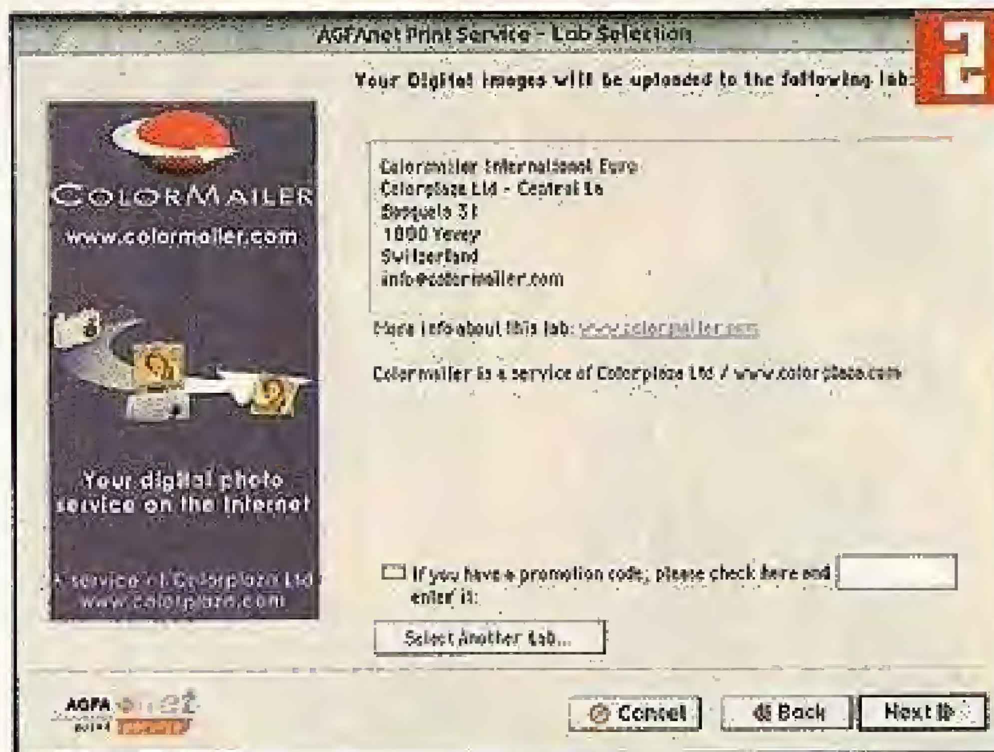


Niektóre serwisy oferują także dodatkowe usługi, np. zgrywanie zdjęć na płytę do formatu PHOTO CD, czy też przenoszenie zdjęć cyfrowych na film

Zdjęcia z Sieci – skorzystaj z oferty producenta aparatu



Większość producentów sprzętu wraz z aparatem cyfrowym sprzedaje oprogramowanie do zamawiania zdjęć przez Internet



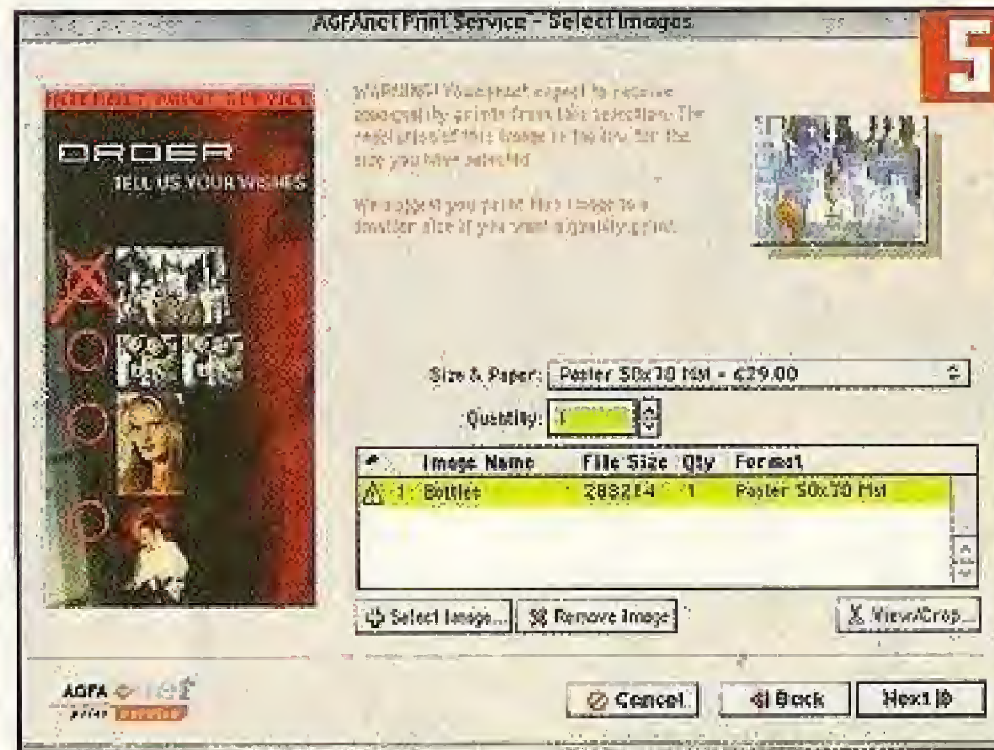
Po zainstalowaniu programu musisz wybrać najbliższe laboratorium fotograficzne. Niestety, są one zlokalizowane w krajach Europy Zachodniej...



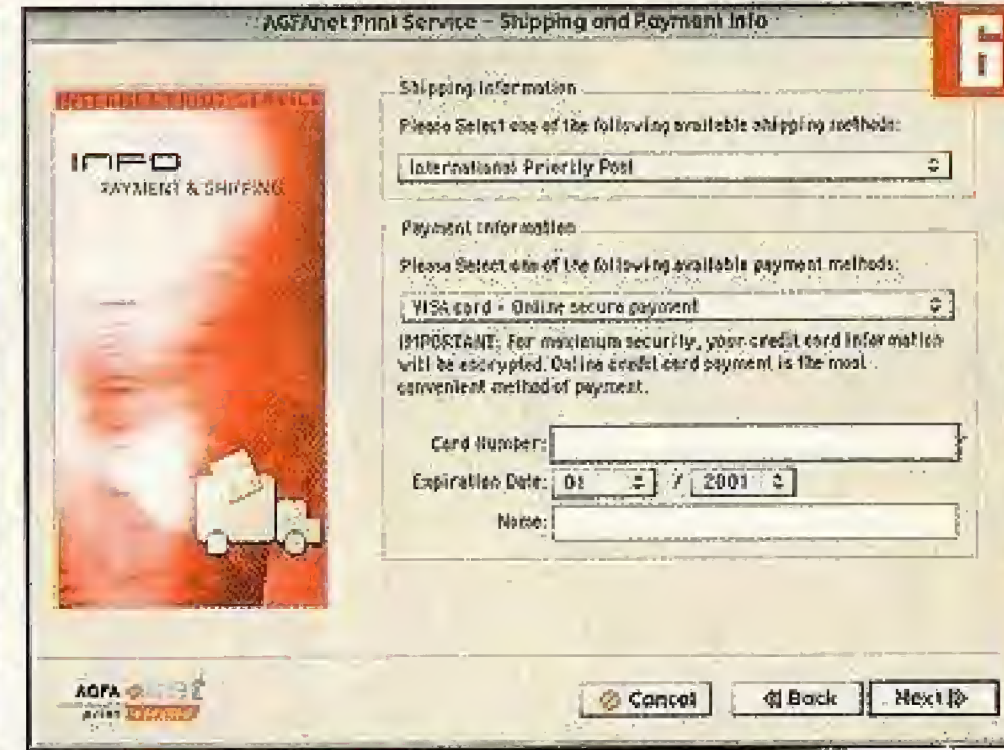
Potem wybierasz rozmiar zdjęcia ❶, liczbę odbitek ❷ oraz wskazujesz plik zawierający twoją fotkę ❸. Operację powtarzasz dla każdego zdjęcia



Mała niespodzianka – program wysyłający zdjęcia rozpoznaje wiele formatów plików. Możesz więc przerobić swoje fotki i dopiero zamówić odbitki!



Dodatkowym ułatwieniem dla mniej doświadczonych fotografów-amatorów są podpowiedzi udzielane przez program, np. o złej jakości fotki



Na koniec musisz jeszcze podać, jak mają być dostarczone zdjęcia oraz kto i jak za nie zapłaci (w grę wchodzi zwykle karta kredytowa)

należy załamywać rąk i rozpaczać. Od czego bowiem jest Internet? Wystarczy połączyć się ze stroną WWW producenta twojego aparatu i dokładnie przejrzeć zawartość witryny. Możesz tam znaleźć bogatą ofertę usług dotyczących fotografii cyfrowej. Przeczytaj też instrukcję dołączoną do aparatu – może się okazać, że razem z nim dostałeś program wysyłający zdjęcia do jednego z zachodnioeuropejskich laboratoriów fotograficznych.



Co można zrobić z cyfrowymi zdjęciami? Przede wszystkim zamówić z nich normalne, typowe odbitki. W tej formie fotki będą mogły znaleźć się w najlepszym dla nich miejscu – w albumie. Do dyspozycji masz zdjęcia w popularnych formatach: 9 x 13 i 10 x 15. Możesz także zamówić miniplakat o rozmiarach 20 na 30 centymetrów. Inną usługą jest przygotowanie płyty kompaktowej z nagranymi w formacie PHOTO-CD zdjęciami. Niektóre firmy oferują także przygotowanie negatywu z twoich cyfrowych zdjęć.

Trochę zabawy

Wysłanie zdjęć przez Internet do wybranego punktu foto jest bardzo proste. Często nie musisz się nawet rejestrować w danym serwisie. Wystarczy, że na stronie WWW wybierzesz rozmiar zdjęcia i potem, postępując zgodnie z instrukcjami, wskażesz plik ze zdjęciem na swoim dysku. Bardzo często serwisy foto rozpoznają prawie wszystkie popularne formaty graficzne. Dzięki temu możesz pobawić się trochę ze swoimi zdjęciami. Wystarczy wczytać je do jakiegoś programu graficznego, a następnie pozmieniać, co chcesz, lub przygotować jakiś śmieszny montaż. Teraz zapisujesz obrazek i... najzwyczajniej w świecie wysyłasz do laboratorium fotograficznego.

Niektóre firmy, poza płatnymi usługami, oferują za darmo wysłanie twojego zdjęcia Internetem w postaci wirtualnej pocztówki albo umieszczenie go w sieciowej galerii. Dzięki temu twoje wakacyjne wyczyny będzie podziwiać dużo więcej osób...

Uwaga! Koszty

Wszystkie opisywane przez nas serwisy foto znajdują się w Europie Zachodniej i dlatego ceny ich usług są... europejskie. Dopóki polscy przedstawiciele firm fotograficznych nie wprowadzą na nasz rynek takich usług, nie pozostanie ci nic innego, jak płacić za zdjęcie około trzech razy drożej niż w Polsce. Z drugiej strony, jeśli masz wyjątkowo cenne fotki i chciałbyś cieszyć się ich papierową wersją wykonaną w dobrej rozdzielczości, nie masz innego wyjścia, jak skorzystać z opisywanych usług.

Jak zwykle przy zakupach w Sieci musisz jednak zwrócić uwagę na koszty przesyłki (całe szczęście zdjęcia nie zajmują dużo miejsca) oraz uwzględnić fakt, że za zamówione zdjęcia płacisz zazwyczaj kartą kredytową.

Wirtualne studia fotograficzne

	FUJI / FDI	KODAK / PhotoNet
Adres WWW	http://www.fuji.de/engl/index.html	https://kodak-de.photonet.com
USŁUGI		
Wirtualne albumy foto	nie	tak
Foto-CD	tak	tak
Wirtualne pocztówki	nie	tak
Zamawianie zdjęć	tak	tak
CENY USŁUG*		
Zdjęcia 9 x 13	ok. 1,20 zł	niedostępne
Zdjęcia 10 x 15	ok. 1,40 zł	ok. 1,80 zł
Zdjęcia 20 x 30	ok. 8,00 zł	ok. 10,00 zł
Foto-CD	ok. 18,00 zł	ok. 18,00 zł

SERWIS	LOMO	UBOOT
Adres WWW	http://www.lomo.com	http://www.uboot.com
USŁUGI		
Wirtualne albumy foto	tak	tak
Foto-CD	tak	tak
Wirtualne pocztówki	tak	tak
Zamawianie zdjęć	tak	tak

*Uwaga! Wszystkie podane ceny są orientacyjne i zależą od aktualnych kursów walut. Poza kosztami wykonania odbitek należy uwzględnić opłaty za wysłanie zdjęć do Polski (najbliższe serwisy internetowe wykonujące odbitki mieszczą się w Niemczech).

Przed skorzystaniem z usług radzimy upewnić się, czy dana firma realizuje zlecenia z Polski oraz... ile to kosztuje. Najlepszą metodą jest wysłanie e-maila z zapytaniem. Oczywiście, list musi być napisany po angielsku lub niemiecku – to dodatkowy argument, aby uczyć się języków obcych!

Tekst: R.J., „Yackoo!" Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer, Agfa

Sztuczki z Windows

CZĘŚĆ PIERWSZA

Awaria? Spokojnie!

■ W systemie Windows '98 **Rejestr** przechowywany jest w dwóch plikach, które znajdują się w głównym katalogu Windows. Są to: **SYSTEM.DAT** i **USER.DAT**. W Windows Me dochodzi do tego jeszcze plik **CLASSES.DAT**.

■ Systemy Windows '98/Me automatycznie, po każdym starcie, wykonują kopie Rejestru oraz plików **WIN.INI** i **SYSTEM.INI**. Umieszczane są one w postaci plików *.CAB w katalogu **C:\Windows\ sysbckup**.

■ Aby skorzystać z kopii zapasowej, należy rozpakować (np. do folderu C:\Ratunek) jeden z plików *.CAB, zawierający wszystkie wymienione wcześniej pliki.

■ W tym folderze znajduje się teraz twoja ostatnia deska ratunku. Aby z niej skorzystać, należy:
❶ Uruchomić system z dyskietki startowej.
❷ Skopiować pliki z katalogu ratunkowego do głównego katalogu Windows. Można to zrobić na dwa sposoby. Jeśli znasz komendy DOS-a, to wiesz, jak to zrobić za pomo-

Windows, system sam z siebie kapryśny, potrafi sprawiać różne niespodzianki. Czy jest więc sens dodatkowo w nim grzebać? Przekonaj się, że tak!

Jeśli nawet uważasz, że dużo wiesz o Okienkach, przeczytaj jednak ten artykuł. Twoja wiedza znacznie się poszerzy. W tym odcinku przybliżymy ci bowiem najważniejsze zagadnienia związane z Rejestrem Systemowym i z utrzymywaniem go w należytej kondycji.

Projektanci systemów operacyjnych Windows 9x/Me tak skonstruowali swoje dzieło, żeby przeciętny użytkownik nie miał dostępu do zbyt wielu zaawansowanych opcji. A to wszystko w myśl zasady, że Windowsy i bez tego są wystarczająco niestabilne, a ingerencje niedoświadczonych użytkowników mogłyby tylko sprawę pogorszyć. Sporo w tym prawdy, jednak dostęp do niektórych opcji pozwala na dokładniejsze dostrojenie systemu do własnych potrzeb i może uczynić pracę z nim o wiele przyjemniejszą. Stałe doglądanie i utrzymywanie w należytym porządku niektórych składników systemowych sprawi, że Windowsy dłużej będą działały bardzo sprawnie.

TAJEMNICZY REJESTR

Wielu użytkowników nawet nie zdaje sobie sprawy, że jest w Windowsach potężne narzędzie, za pomocą którego można zmienić niemal dowolny parametr systemu. Tym tajemniczym nieznajomym jest **Rejestr Systemu**.

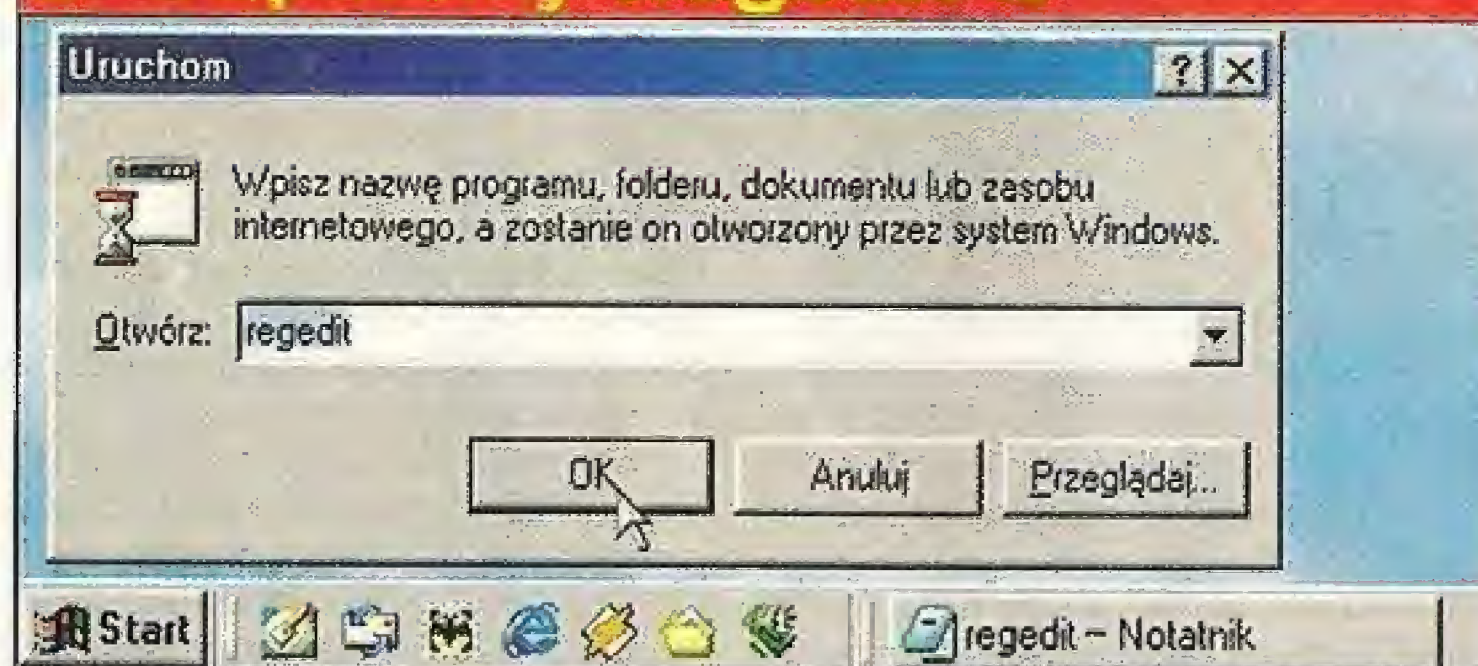
W największym skrócie: Rejestr Systemu to taka ogromna baza danych, w której przechowywane są informacje dotyczące wszystkich komponentów komputera: sprzętu, oprogramowania oraz użytkowników. Niemal każda operacja wiąże się z odwołaniami do Rejestru, ponieważ system szuka tam wszelkich informacji. Od koloru tła i formatu czcionek wyświetlanych w folderach, przez nazwy plików dźwiękowych towarzyszących niektórym zdarzeniom, do poważniejszych spraw, takich jak udostępnianie odpowiednich zasobów aplikacjom. Nie trzeba chyba tłumaczyć, dlaczego to tak ważna część systemu i jak kluczową sprawą jest dbanie o porządek w Rejestrze.

KIEDY SYSTEM ZWALNIA?

Każdy, nawet najmniejszy i najniewinniejszy programik, zapisuje w Rejestrze sporo danych. W związku z tym rozmiar bazy systematycznie się zwiększa, a im jest ona większa, tym ślamazarniej działa cały system.

Wiele programów zostawia po sobie również mnóstwo śmieci, z którymi trzeba później walczyć. Nawet po odinstalowaniu programu zostaje sporo niepotrzebnych już informacji, które zapychają Rejestr. Usunięte programy, oprócz zbędnych danych, pozostawiają również dziury, które bardzo utrudniają poprawną pracę systemu. Windows za każdym razem przetrząsa te obszary w poszukiwaniu informacji, których dawno już tam nie ma. Szybko Rejestr

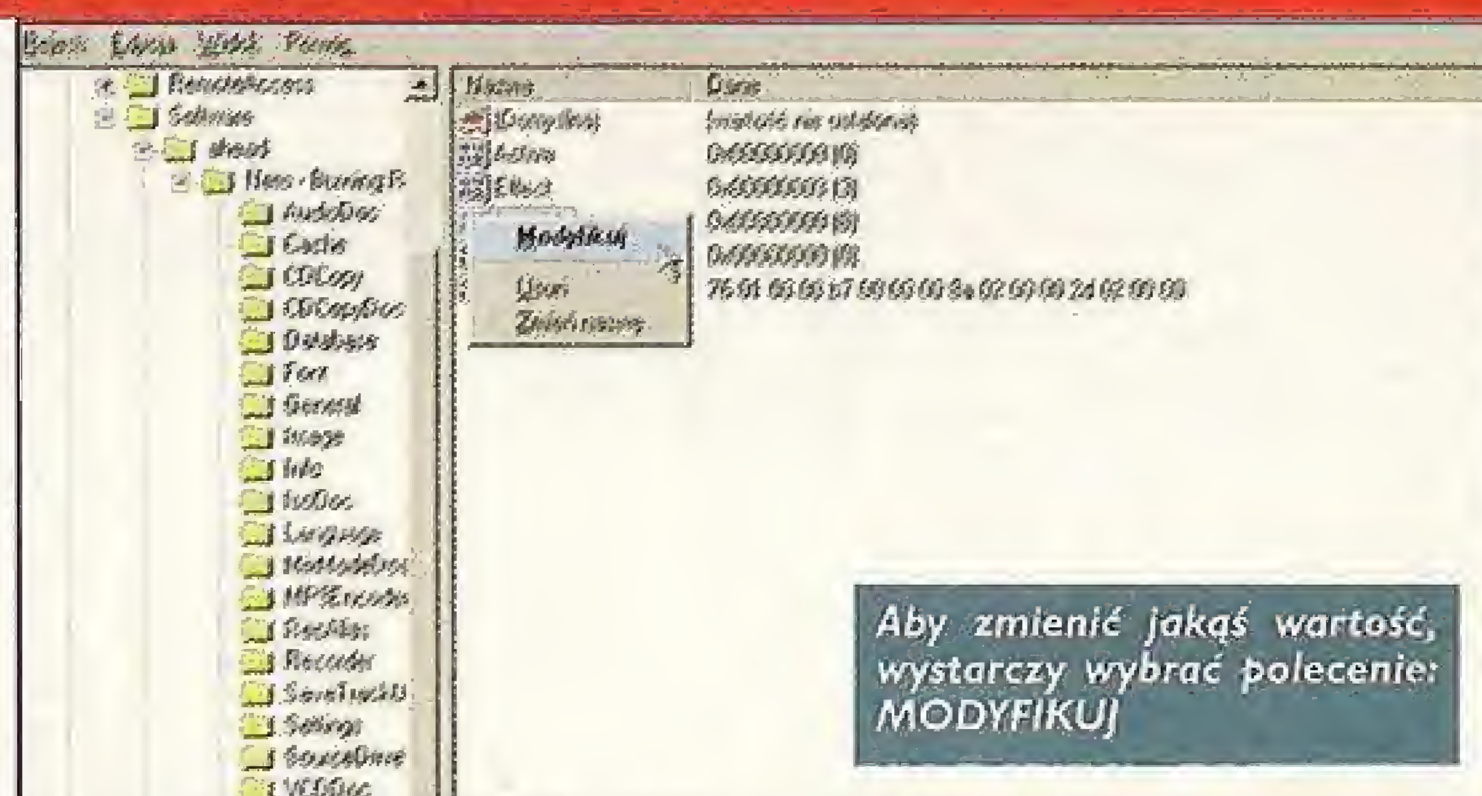
1. Odpalamy Regedit'a



EDYTOR REJESTRU jest standardowym narzędziem Windows, a mimo to wiele osób w ogóle o nim nie słyszało!

2. Klucze, wartości, modyfikacje...

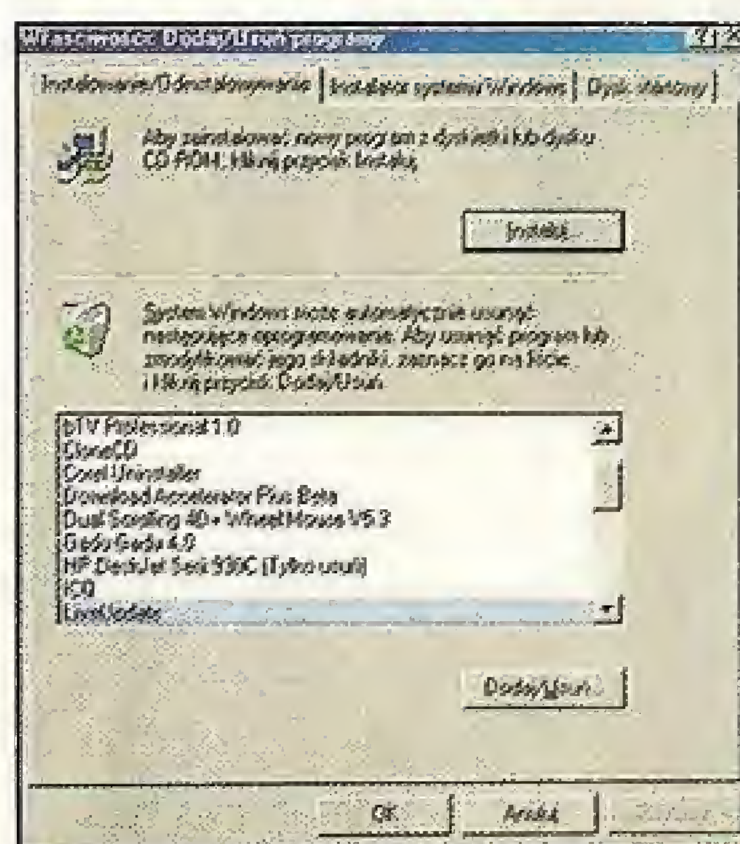




w Windowsach jest nie mniej dziurawy niż dobry ser szwajcarski. Objawem tej dolegliwości stają się nieprzyjemne odgłosy wydobywające się z „twardziela" w czasie, kiedy Windows poszukuje potrzebnych danych porozrzucanych po całym dysku. Nie jest to dobre ani dla dysku, ani dla systemu.

GENERALNE PORZĄDKI

W takim wypadku właścicielowi poczciwych Windows nie pozostaje nic innego, jak zakasać rękawy i rozpocząć wielkie porządki w Rejestrze.



Wszystkie zbędne programy usuwaj przy pomocy deinstalatora!

Podstawowym narzędziem, służącym do zabawy z Rejestrem Systemu, jest dołączony do pakietu Windows **Edytor Rejestru**. Możesz otworzyć go na dwa sposoby. Pierwszy to komenda wprowadzona za pomocą polecenia **Uruchom** znajdującego się w menu **Start**. Wpisujesz wtedy **Regedit** i naciskasz **Enter** (**Start>Uruchom>Regedit**) – zobacz ramka 1.

Druga metoda to dwukrotne kliknięcie na plik **regedit.exe** znajdujący się w głównym katalogu Windows (najczęściej **C:\Windows\regedit.exe**). Bez względu na to, z której metody skorzystasz, uzyskasz ten sam efekt: twoim oczom ukaże się niepozorne, podzielone na dwie części okienko. Jego struktura przypomina znane ci dobrze drzewo katalogów (takie jak w Eksploratorze Windows). W pierwszej części znajduje się lista kluczy odpowiedzialnych za poszczególne partie systemu. Po otworzeniu (naciśnięciu na plus) któregoś z kluczy, otwierają się dalsze jego gałęzie. W drugiej części okienka wyświetlają się poszczególne wartości, które można zmieniać (ramka 2). Modyfikację najłatwiej przeprowadzić, korzystając z polecenia **Modyfikuj**, które jest dostępne w menu rozwijanym prawym przyciskiem myszy.

Podczas jakichkolwiek zmian musisz niezmiernie uważać. Rejestr jest bardzo czuły i wystarczy niewielka z pozoru modyfikacja, aby cały system odmówił posłuszeństwa. Jeśli nie jesteś pewny, czy zmiana, którą chcesz wprowadzić, jest prawidłowa, to lepiej niczego nie ruszaj. W Edytorze Rejestru nie ma czegoś takiego jak Cofnij. Każda poprawka jest więc nieodwracalna. Naprawa Rejestru może odbyć się wyłącznie poprzez odzyskanie wpisu z kopii zapasowej.

Są dwie metody odchudzania i porządkowania Rejestru. Pierwsza to ręczne usuwanie lub edytowanie poszczególnych kluczy. Jest to metoda żmudna i czasochłonna, ale za to bardzo dokładna i doświadczony użytkownik może tak wyregulować system, że będzie on chodził jak szwajcarski zegarek. Druga metoda polega na powierzeniu czynności porządkowych jakiemuś specjalnemu programowi, który upora się za ciebie z zaśmieconym Rejestrem. Ta metoda ma taką zaletę, że nie trzeba być superekspertem, aby utrzymywać odpowiednią higienę systemu. Nie jest jednak, niestety, pozbawiona wad. Mianowicie, taka wirtualna sprzątaczka może sprzątnąć więcej niż należy, a tym samym, zamiast zaprowadzić ład i porządek, przyczyni się do powstania chaosu na twoim pecede. Jakie jest z tego wyjście? Dość proste – należy korzystać z programów, ale nie można powierzać im pełnej swobody, warto im pomagać i ręcznie usuwać niektóre elementy.

ZOSIA SAMOSIA

Pierwszą zasadą, jakiej trzeba bezwzględnie przestrzegać, jest usuwanie programów za pomocą dołączonych do nich specjalnych programów. Zwykłe usunięcie katalogu może przysporzyć tylko dodatkowych kłopotów – w Rejestrze pozostają bowiem wszystkie wpisy dotyczące skasowanej aplikacji, obsługiwanych przez nią plików itp. Do wszystkich deinstalatorów można bardzo łatwo dotrzeć za pomocą Panelu



cą polecenia: **COPY**. Jeśli jednak nie potrafisz swobodnie poruszać się w tym zapomnianym już nieco systemie operacyjnym, lub jeśli nie pamiętasz składni polecenia, możesz skorzystać np. z poczciwego programu Norton Commander.

3 Jeśli twoje pliki nie będą chciały się skopiować, to znaczy, że mają nadane atrybuty (systemowy, ukryty, tylko do-odczytu). Atrybutów można się pozbyć przy pomocy komendy: **attrib -r -h -s nazwa_twojego_pliku**. Teraz na pewno nie będzie już kłopotów ze skopiowaniem.

4 Pamiętaj, że po skopiowaniu plikom należy powtórnie nadać wspomniane atrybuty. W tym celu wykorzystaj komendę: **attrib +r +h +s nazwa_twojego_pliku**.

5 Po pomyślnie przeprowadzonej operacji przywracania Rejestru twoje Okienka będą jak nowe.

Inny sposób na odzyskanie Rejestru to wykorzystanie programu **scanreg.exe**, dołączonego do Windowsów. Z jego pomocą odzyskujesz pliki Rejestru w następujący sposób:

1 Uruchamiasz komputer z dyskietki.

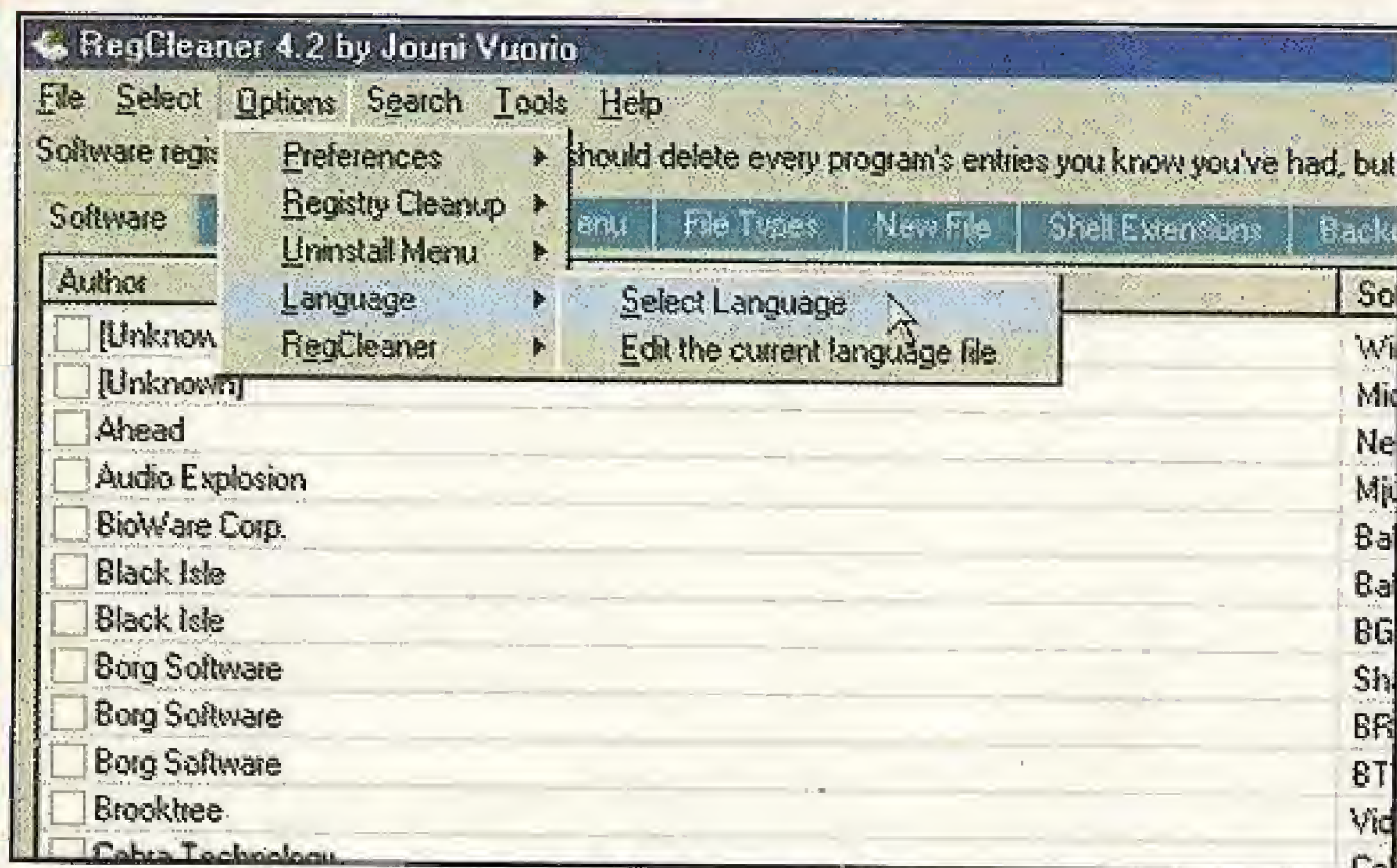
2 Wpisujesz polecenie **„scanreg.exe"(C:\scanreg.exe)**

3 Teraz możesz stworzyć kopię Rejestru bądź w przypadku awaryjnym odtworzyć Rejestr z plików *.CAB

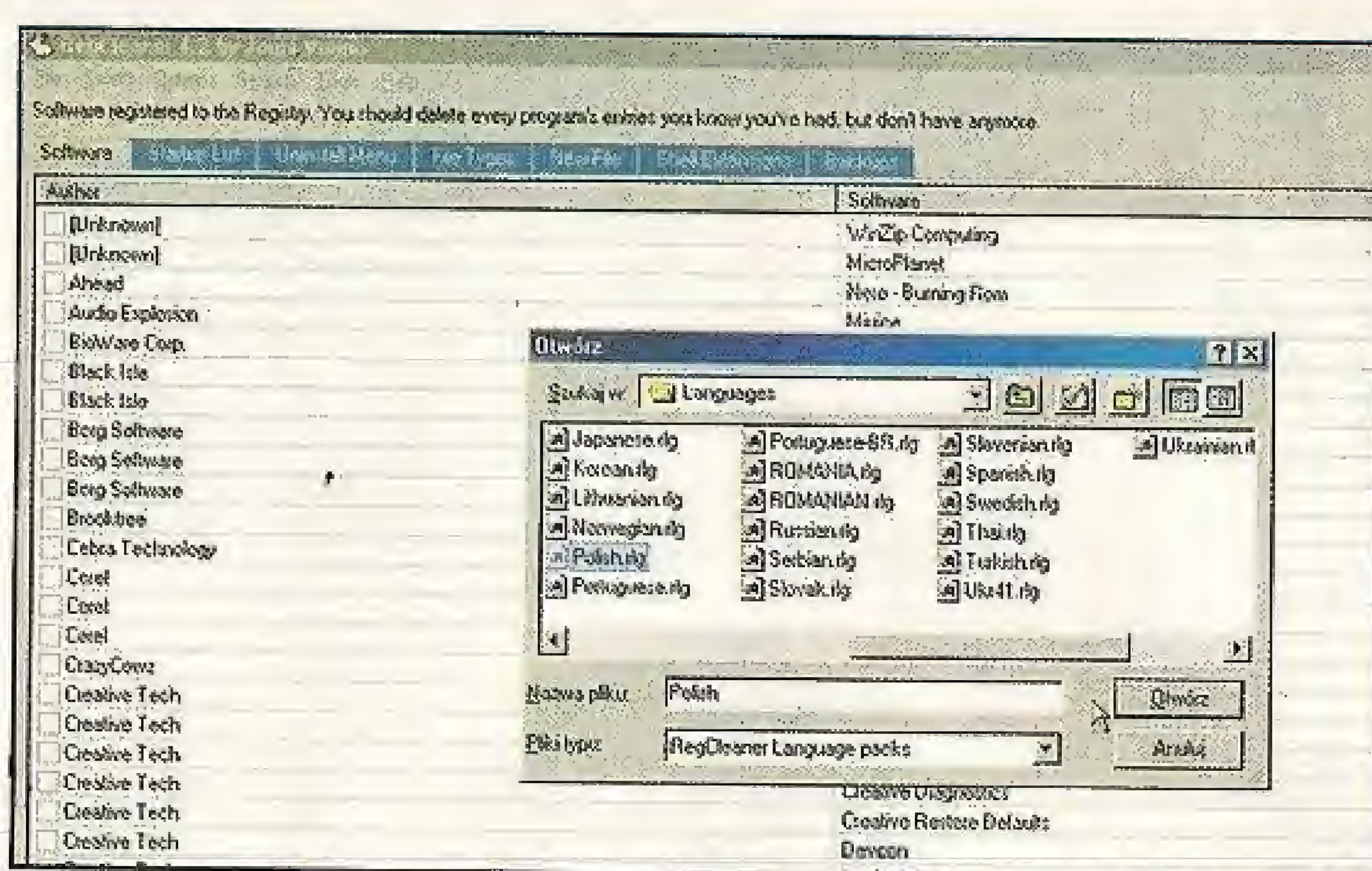
4 Uruchamiasz ponownie komputer i wszystko znów działa.

CLICK! życzy ci, abyś nie musiał przeprowadzać tej karkołomnej operacji. Jeśli będziesz uważny, wszystkie prace na Rejestrze odbędą się bezproblemowo.

Uwaga! Zanim zaczniesz cokolwiek zmieniać w Rejestrze, wykonaj jego kopię zapasową!



Na początku powinieneś zadbać o swoją wygodę. Po co męczyć się w języku angielskim, skoro program posiada wersję polską?



Jak widzisz, twórcy REG CLEAN pomyśleli o wszystkim. Program umie porozumiewać się z użytkownikiem w kilku językach

Wszystko o Rejestrze...

- **http://windows.online.pl /alchemia/rejestr1.htm** – wszystko, co chciałbyś wiedzieć o Rejestrze Systemowym.
- **http://www.regedit.com/** – jeśli nie znajdziesz czegoś na polskiej stronie dotyczącej Rejestru, zajrzyj tu i ściągnij sobie rewelacyjny program Windows Registry Guide.
- **http://www.jv16.org/** – strona domowa Reg Cleanera
- **ms.news.pl.win9x** – grupa dyskusyjna dotycząca systemów operacyjnych z rodziny Windows 9x. Jeśli staniesz przed problemem, którego nie będziesz w stanie rozwiązać samodzielnie, to grupowicze na pewno ci pomogą.

Sterowania i modułu **Dodaj/Usuń Programy**. Znajduje się tam lista wszystkich zainstalowanych programów. Jeśli chcesz usunąć z niej jakąś pozycję, wystarczy ją zaznaczyć i nacisnąć komendę **Dodaj/Usuń**.

Po tak przeprowadzonej operacji możesz przystąpić do bardziej szczegółowych porządków. Do dalszych prac wykorzystamy opisywany już wyżej windowsowy Edytor Rejestru.

1. Najpierw zaglądasz do gałęzi **HKEY_LOCAL_MACHINE** zawierającej informacje o konfiguracji komputera, niezależne od tego, który z użytkowników z niego korzysta i jakiego oprogramowania używa. Są w nim również gromadzone dane o wszystkich urządzeniach, jakie kiedykolwiek były zainstalowane w komputerze. W **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE** znajdują się informacje o wszystkich programach, które potrafią korzystać z Rejestru.

2. Kolejna interesująca cię gałąź to **HKEY_CURRENT_ USER**. Zapisane są tu wiadomości o folderach użytkownika. Natomiast w podgałęzi **HKEY_CURRENT_ USER\SOFTWARE** znajdują się klucze tworzone przez poszczególne aplikacje, w zależności od użytkownika, jaki jest zalogowany.

3. W wymienionych wcześniej gałęziach odnajdujesz klucze dotyczące odinstalowanych aplikacji i, jeśli jesteś pewien, że program został już usunięty, to taki klucz kasujesz (nawet deinstalatory mogą bowiem zostawić zbędne wpisy). Można tego dokonać poprzez naciśnięcie klawisza **Delete** lub korzystając z polecenia **Usuń**, które jest dostępne w rozwijanym prawym przyciskiem myszy menu. Możesz także ułatwić sobie pracę korzystając z kilku programów.

REG CLEANER

Programów wspomagających operacje na Rejestrze systemowym jest całe mnóstwo (Fix-it, poszczególne elementy pakietu Norton Utillities i inne). My w naszym przykładzie posłużymy się darmowym i bardzo popularnym programem **Reg Cleaner**.

Program ma polską wersję językową (aby wybrać język, zaznaczasz **Opcje>Język>Wybierz wersję językową**, a następnie plik **Polish.rlg**), w związku z tym bardzo łatwo poruszać się po nim nawet niezbyt doświadczonym użytkownikom. Reg Cleaner ma do dyspozycji dwie opcje czyszczenia: ręczną i automatyczną. Warto skorzystać z ręcznego wspomagania i doglądać, czy przypadkiem program nie pozwala sobie za dużo. W razie czego do dyspozycji masz zawsze kopie zapasowe. Reg Cleaner pomoże ci podczas czyszczenia Rejestru z błędnych wpisów OLE oraz usunie wszystkie „osierocone" i nikomu niepotrzebne wpisy. Za jego pomocą bardzo łatwo również uporządkować wpisy rejestracyjne plików. W zwykłym Edytorze podobne poszukiwania trwałyby prawdopodobnie wieki.

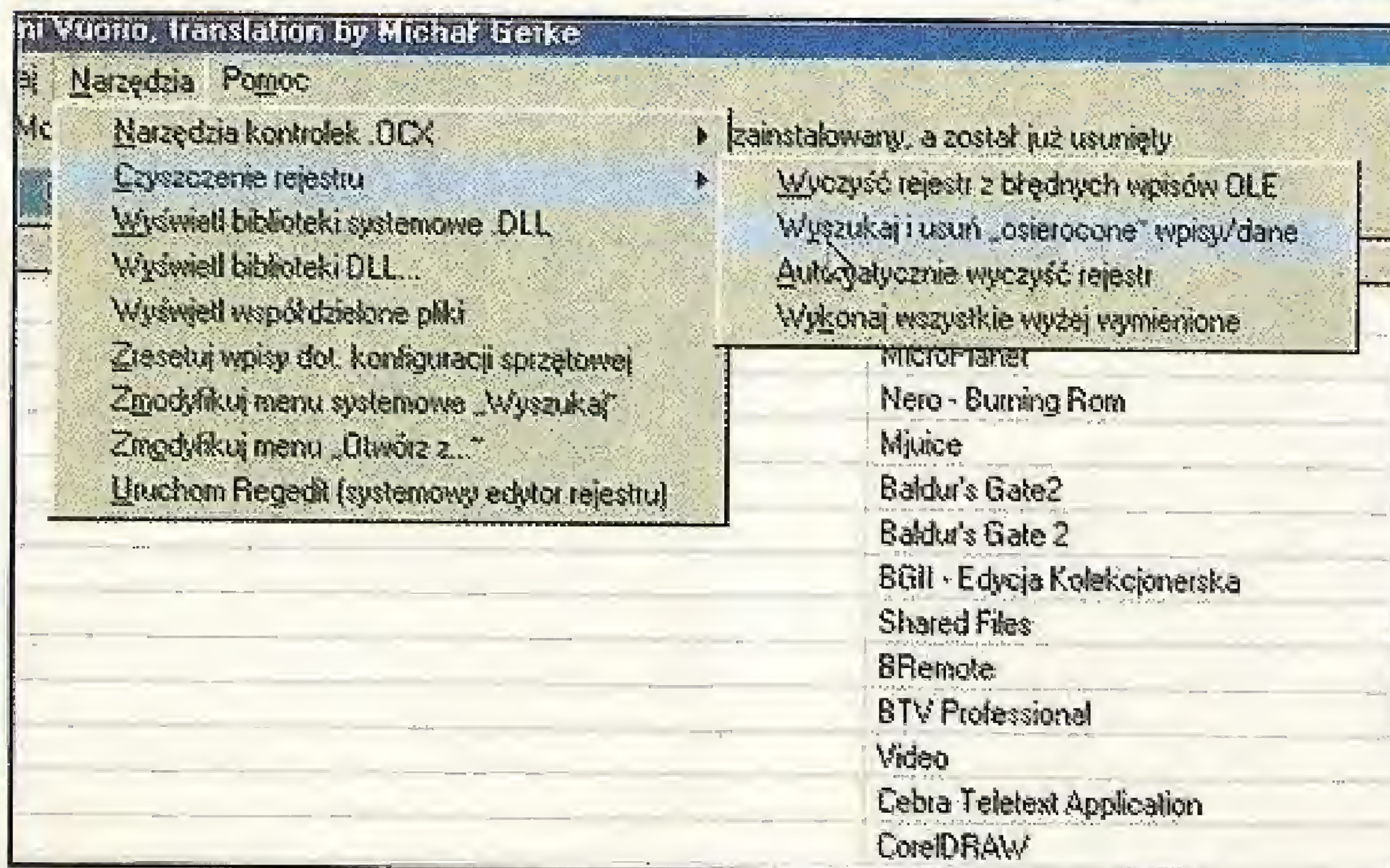
Programy

Norton Utilities
www.symantec.com/
Fix-It Utilities
www.ontrack.com/
Resplendent Registrar
www.resplendence.com/
Microsoft RegClean
www.microsoft.com/
Registry Crawler
www.4developers.com

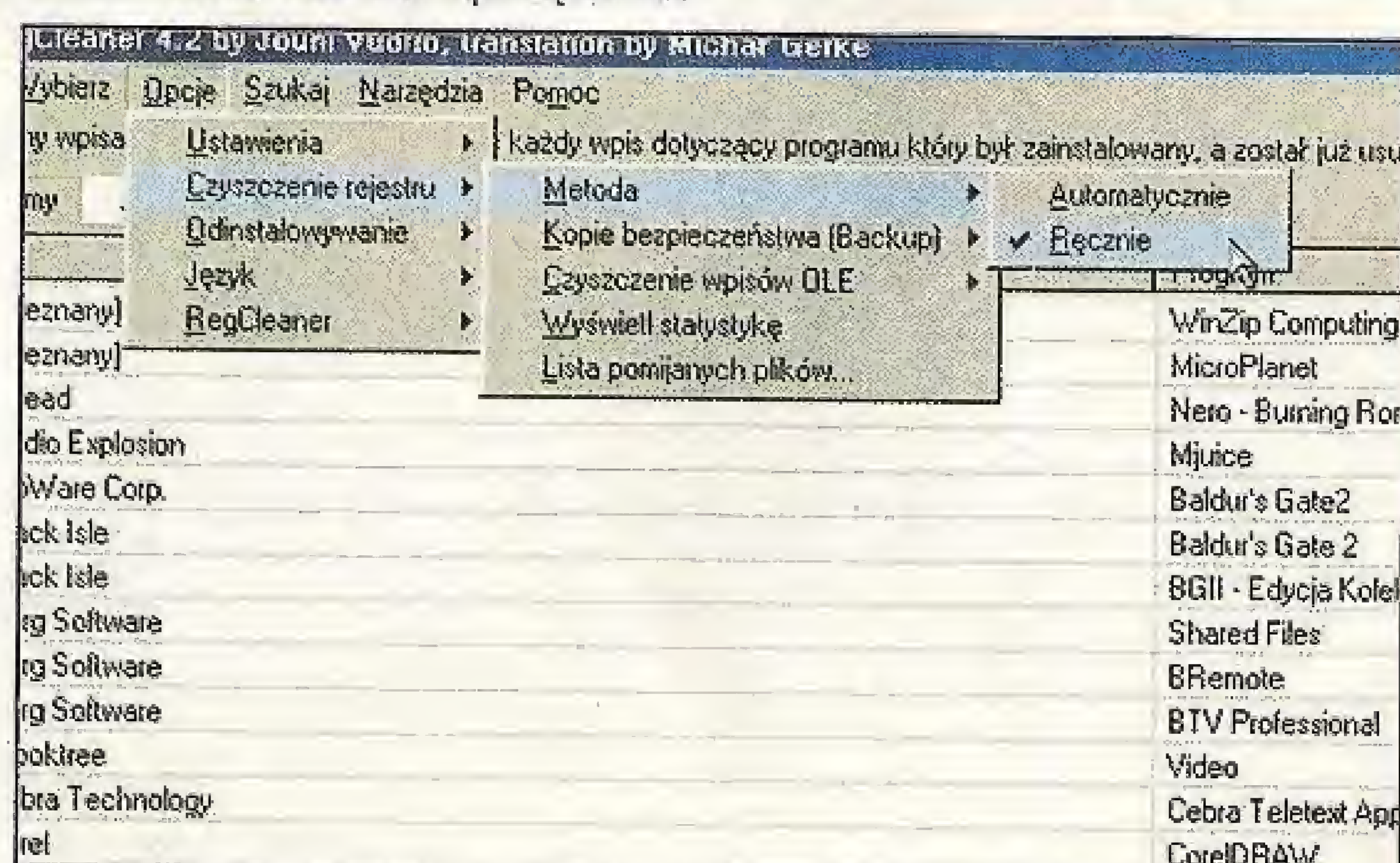
DEFRAGMENTACJA

Na koniec trzeba usunąć wszystkie dziury, jakie zostały po skasowanych wpisach. Należy znów sięgnąć do opisywanego wcześniej programu **Scanreg**.

1. Jak zwykle, na początek uruchamiasz komputer z dyskietki.
2. Następnie uruchamiasz program Scanreg z parametrem /fix (**C:\scanreg.exe /fix**).
3. Program przebuduje Rejestr i zapisze na nowo w postaci niesfragmentowanej.
4. Tak odświeżony Rejestr powinien służyć ci kilka miesięcy bez zarzutu.



Co za poetyckie określenie! Osierocone wpisy to na pewno coś okropnego, spowalniającego pracę komputera. A więc: usuń je!



Do wyboru masz także ręczną metodę likwidacji śmieci zalegających w Rejestrze. Jest to jednak zadanie dla bardziej doświadczonych osób

Tekst: Alexander Winciorek, Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer

ciąg dalszy nastąpi

TOP 5 WWW

Chciałbyś spróbować swoich sił w zmaganiach z deską, żaglem i wodą? Pomyśl o windsurfingu!



www.easy-windsurfing.pl



www.extremesport.pl



www.abcwindsurfing.pl



www.namaxa.pl



http://strony.wp.pl/wp/surfconnection





Robaki i inne pełzaki

www.ex.ac.uk/bugclub/

Zwierzątka w naszych domach to przeważnie jakieś milutkie kotki, pieski lub, w najgorszym przypadku, rybki. Takie zwierzątka można przytulać, głaskać albo podziwiać ich piękno. Są jednak wśród nas również miłośnicy różnych pełzających, skaczących i latających stworzonek. Można ich nazwać młodymi entomologami.

Skorpiony, traszki, modliszki oraz ich dalecy i bliscy krewni dają się lubić. Hodowcy tych zwierząt założyli nawet specjalny internetowy klub. Pod adresem http://www.ex.ac.uk/bugclub/ można przystąpić do klubu i w ten sposób stać się oficjalnym przyjacielem robaków. Ponadto ze strony dowiesz się, jak dbać o swojego wielonogiego pupilka, aby wyrósł na silnego i zdrowego osobnika. Nic przecież tak bardzo nie cieszy oka, jak dobrze wypasiona, okazała... tarantula.

Czcionek nigdy za wiele

www.digit.pl/czcionki/



Kiedyś kaligrafia, czyli nauka ładnego pisania, była jednym z najbardziej znienawidzonych przez uczniów przedmiotów szkolnych. No bo jak polubić żmudne ćwiczenie brzuszków w „b" i zawijasów w „s"? Trzeba dodać, że takie ćwiczenia mogły trwać godzinami. Na dodatek nie było wtedy wygodnych długopisów, tylko nieporęczne i brudzące wszystko piórka ze stalówkami i kałamarze z atramentem. To jednak zamierzchłe czasy. Teraz masz komputery, które wykaligrafują za ciebie wszystko, co im każesz. Komputery są ponadto na tyle sprytne, że mogą nauczyć się nie jednego charakteru pisma, ale tysięcy różnych fantazyjnych krojów. Niektóre potrafią nawet imitować pracę ludzkiej ręki.

Gdzie szukać najlepszych czcionek? Oczywiście w Internecie. Najwięcej polskich literek znajdziesz na stronie http://www.digit.pl/czcionki/. Wszystkie zostały przejrzyście posegregowane według klucza tematycznego i alfabetycznego, więc bardzo szybko znajdziesz krój czcionki, który będzie ci odpowiadał. Strona jest często aktualizowana i ciekawych elementów ciągle na niej przybywa.

Oprócz plików do pobrania znajdziesz tu sporo interesujących artykułów dotyczących projektowania własnych krojów pisma, jak również tworzenia grafiki w ogóle.



Dragon Ball Games

www.dbg.pl/

W Sieci znajdziesz bez liku stron o tej kultowej serii filmów i gier. Nie każda jednak jest tak dobra, jak ta mieszcząca się pod adresem http://www.dbg.pl/. Stronę zatytułowano „Dragon Ball Games" i nie ma w tym ani odrobiny przesady. Autorzy zebrali tu większość gier i gierek o DB, jakie ukazały się na przeróżnych platformach. Są oczywiście gry na peceta, ale najpopularniejsze to te przeniesione z innych systemów, na przykład z Super Nintendo. Każdą platformę da się emulować na poczciwym pececie, a autorzy strony nie zapomnieli o umieszczeniu odpowiednich programów. Strona wciąż się rozwija, jej konstruktorzy nie spoczęli na laurach i starają się uatrakcyjniać swoją witrynę oraz wzbogacać ją o coraz to nowe pomysły.

Dragon Ball Games to nie tylko gry. Znajdziesz tu jeszcze dział Reportaże z obszernymi omówieniami nowości. Możesz odwiedzić również Forum oraz wejść na niezwykle popularny Chat, który tętni życiem niemal przez całą dobę. Warto tu regularnie zaglądać, bo na tej stronie nie sposób się nudzić.





Tapetowanie to wyzwanie
http://widelec.com



Okienka, oprócz całego szeregu wad, mają również swoje zalety. Jedną z nich jest bez wątpienia możliwość dowolnego kształtowania środowiska pracy. Brzmi poważnie, ale w gruncie rzeczy sprowadza się do wybierania kolorów i kształtów czcionek systemowych, ikonek, kolorów okienek, no i oczywiście tapet pulpitu. A to tygryski lubią najbardziej! Nie ma nic przyjemniejszego niż zalotnie spozierająca z desktopu Britney Spears... To oczywiście żart, ale ładna tapeta może bardzo uprzyjemnić pracę z komputerem.



W Sieci znajdziesz wiele stron oferujących przeróżne wzory tapet. Nie są one jednak z pewnością tak interesujące, jak te prezentowane na stronie **http://widelec.com**. Zamieszczono tu bowiem obrazki, które są prawdziwymi dziełami sztuki wśród grafik komputerowych. Sama strona również może być wzorem dla początkujących webmasterów. Oprócz setek tapet autor zgromadził także całą masę interesujących odnośników do stron równie ładnych, jak jego własna. I oczywiście także wartych odwiedzenia.

Ach, te pogaduchy
http://pomoc.irc.pl/



Czy wyobrażasz sobie Sieć bez pogaduszek? No pewnie, że nie. Nie ma przecież nic lepszego niż kilkugodzinna sesja na IRC-u (Internet Relay Chat). Wiedzą o tym wszyscy komputerowi fanatycy. Co jednak mają zrobić ci, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z Siecią i również chcieliby dołączyć do IRC-owej społeczności? Trzeba zajrzeć do Sieci i nauczyć się wszystkiego po kolei.

Bardzo dobrą stroną, przeznaczoną dla początkujących użytkowników IRC-a, jest witryna IRC Pomoc, mieszcząca się pod adresem **http://pomoc.irc.pl/**. Znajdziesz tu wszystko, co na początku o IRC-u każdy wiedzieć powinien (co to właściwie jest, jakich programów i komend można używać itd.). Zanim przystąpisz do pogaduszek, przeczytaj dokładnie tę stronę, a dzięki temu uda ci się z pewnością uniknąć wielu kłopotów. Musisz pamiętać, że ludzie korzystający z IRC-a są bardzo wrażliwi na wszelkie przejawy niekompetencji. Warto więc wcześniej zrobić sobie test na lamera.



Zrób sobie zdjęcie
http://szkola.net/komputery/foto.html





W Sieci można zrobić sobie zdjęcie. Tak! To nie jest pomyłka. Dzięki supernowoczesnej syntezie fotonowo-luksosowo-jądrowo-binarnej twój monitor może zmienić się w zwykły aparat cyfrowy. Aby się o tym przekonać, wejdź na stronę **http://szkola.net/komputery/foto.html** i wypróbuj tę nową technologię. Wystarczy usiąść wygodnie przed monitorem, wpatrywać się intensywnie w obiektyw internetowego aparatu, nacisnąć spust... i gotowe. Podajesz jeszcze tylko swoje imię i fotografia wnet pojawia się na monitorze. Uwaga! Ta nowatorska technika jest jeszcze w fazie testów, więc może się zdarzyć, że zdjęcie nie będzie zbyt wierne. Należy jednak próbować aż do uzyskania satysfakcjonujących wyników.

Najlepsze filmy świata
http://www.filmsite.org/

Ta strona to skarbnica wiedzy o filmie, która powinna zainteresować każdego kinomana. Znajdziesz tu opisy najznakomitszych produkcji, które powstały w ciągu całej ponadstuletniej historii kinematografii. Autorzy strony zorganizowali plebiscyt na 100 i 200 najlepszych filmów. Z doborem tytułów można się oczywiście nie zgadzać, ale nie o to przecież chodzi.

Każdy film został bardzo szczegółowo opisany i wzbogacony o plakaty oraz fotosy. Niezaprzeczalną zaletę witryny stanowi fakt, że umieszczone tu filmy nie są w Polsce zbyt dobrze znane.

Dodatkowo internauci mogą wziąć udział w quizie o tematyce filmowej, zapoznać się z historią Oscarów oraz dziejami filmu. Jeśli chcesz wiedzieć więcej o hollywoodzkiej kinematografii lub zdobyć informację, w jakich filmach grał twój ulubiony aktor, to koniecznie zajrzyj na stronę **http://www.filmsite.org/**.



Gry i gierki
http://gierki.wp.pl/

Gry on-line to dziedzina, która rozwija się bardzo szybko. Każdy szanujący się portal ma ich w swojej ofercie co najmniej kilka. Niedawno również Wirtualna Polska zafundowała swoim użytkownikom taką atrakcję (http://gierki.wp.pl/).

W zestawie znajdziesz gry karciane, planszowe, flipery, strzelanki oraz kasyno, które zasługuje na szczególną uwagę. Można spróbować swoich sił w prawdziwej ruletce i zagrać w jednorękiego bandytę. Wszystko jest jak w rzeczywistości – oprócz pieniędzy, oczywiście. Bardzo wciągająca okazuje się również strzelanka Jungle Hunter, w której należy trafić jak najwięcej przeróżnych stworków. Akcja gry toczy się w trzech różnych lokacjach: w środowisku morskim, w dżungli i w jaskini.

Aby pograć sobie w te atrakcyjne gierki, trzeba mieć konto pocztowe w Wirtualnej Polsce.



Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer

Przed reklamą nie uciekniesz!

Bo i po co? Dobrze pomyślana kampania reklamowa może dostarczyć więcej radości niż sam produkt, który jest promowany. Często dzieje się tak właśnie w Internecie

Producenci reklam bardzo szybko upodobali sobie Internet jako kanał do promocji różnych produktów. Dzięki swoim niezaprzeczalnym zaletom, takim jak możliwość interakcji z odbiorcą oraz skierowanie przekazu do konkretnego użytkownika, Sieć otworzyła przed specami od marketingu szerokie, nieznane dotąd horyzonty. Reklamy bardzo szybko wtopiły się w sieciowy krajobraz. Bannery, buttony, e-maile reklamowe są już tak powszechne, że powoli przestajesz je zauważać, a firmy prześcigają się w wymyślaniu coraz to nowych sposobów zainteresowania klientów swoimi towarami.

Producentom już dawno przestały wystarczać zwykłe strony domowe. Teraz, aby jakiś produkt odniósł sukces, trzeba przygotować szeroko zakrojoną kampanię obejmującą wszystkie odmiany internetowej aktywności. Nawet na z pozoru niegroźnym czacie nie możesz czuć się w pełni bezpiecznie. Nieznany internauta, niby to przypadkiem, zacznie cię np. solennie zapewniać, że jakiś produkt jest „po prostu super" i musisz koniecznie sam się o tym przekonać. Nie możesz mieć pewności, czy ktoś nie chce cię dyskretnie wplątać w kampanię reklamową. Dlatego właśnie bardzo trudno rozróżnić, co jest reklamą, a co już nią nie jest.

Reklama może być ciekawa

Wielkie koncerny wpadły na inny pomysł. „Po co narzucać się klientowi z reklamami? Sprawmy, żeby to on szukał nas wszędzie i próbował się czegoś więcej dowiedzieć o naszym produkcie. Zamiast podawać wszystko na talerzu, stwórzmy jakąś tajemnicę. Zróbmy taką reklamę, która będzie bawiła klientów, a nie nudziła i odstraszała". Ten pomysł to był strzał w dziesiątkę – tak powstały wszelkiego rodzaju reklamy interaktywne.

Jedną z pierwszych tego typu kampanii stała się gra wymyślona przez firmę Heineken, polegająca na zabawie w opiekę nad synem milionera. Na początku każdy użytkownik otrzymywał hasło, dzięki któremu mógł zalogować się na specjalnie przygotowanej dla niego stronie. Witryna ta stawała się wirtualnym centrum, w którym gracz znajdował informacje na temat stopnia spełnienia misji, a także wskazówki, jak rozwiązać pojawiające się zagadki oraz inne bezcenne informacje.

Intryga zaczynała się w ten sposób, że w skrzynce pocztowej czekał na gracza list od milionera, w którym prosił on o zaopiekowanie się jego synem Sydney'em i o „przetransportowanie" go z Amsterdamu do Sydney. Droga to daleka i trudna, nic więc dziwnego, że podróż obfitowała w wiele interesujących przygód i niespodziewanych zwrotów akcji. Każdy gracz dostał od tajemniczego milionera wirtualną kartę kredytową, dzięki której mógł dokonywać niezbędnych zakupów w czasie podróży. Wybór trasy i środka transportu należał do gracza. Wszystko odbywało się w czasie rzeczywistym, co oznacza, że jeśli chciałeś wyruszyć pociągiem z Amsterdamu do Berlina, to musiałeś odczekać kilka godzin, aż w twojej skrzynce pojawiła się informacja, że podróż się skończyła i możesz kontynuować grę.

Trzeba dodać, że Sydney nie był miłym i grzecznym dzieckiem. Co chwilę sprawiał swoim opiekunom nowe kłopoty. Był bardzo ciekawski i niemal bez przerwy zasypywał gracza serią pytań, na które odpowiedzi można było znaleźć oczywiście w Internecie, najczęściej na

cobalt + rubidium - boron + oxygen
sulphur + tungsten - cerium + carbon
bromine - boron + mercury - hydrogen

Na stronie www.familiasalla-es.ro rozpoczynasz przygodę z zagadką kryminalną i poznajesz bohaterów filmu „A.I.Artificial Intelligence"

stronie Heinekena lub zaprzyjaźnionych z nim firm. Gracze mogli również porozumiewać się między sobą. Ci, którzy wybrali tę samą trasę, mogli podróżować razem i wspólnie radzić sobie z kłopotami. Gra była swego czasu bardzo popularna i stała się wzorem dla przyszłych kampanii tego typu.

Film – najważniejsza ze sztuk

Interesujące kampanie zwykle towarzyszą promocji filmów. Spore zamieszanie w Internecie wywołał „The Blair Witch Project". Sam film nie był drogi, ale ile wydano na internetową promocję – nie wie nikt. Po premierze, jak grzyby po deszczu, zaczęły wyrastać strony WWW przygotowane przez rzekomych fanów tajemniczej wiedźmy. Przez Sieć przetoczyła się dyskusja o grupce studentów podążających tropem czarownicy. Smaczku całej sprawie dodawał fakt, że historia była ponoć autentyczna. Na oficjalnej stronie filmu (**http://www.blairwitch.com**) umiejętnie spreparowano dokumenty uwiarygodniające przerażającą opowieść. Każdy internauta mógł z łatwością dotrzeć do przekonywujących rycin i raportów policyjnych. Całości dopełniły mroczne dźwięki towarzyszące przeglądaniu stron.

Ciekawą kampanię przygotowano także dla nowego filmu Spielberga o robocie, który marzy, by być człowiekiem. („A.I. Artificial Intelligence"). Intryga osnuta została wokół tajemniczej śmierci na morzu Evana Chana. Ocalał tylko jego dziennik, z którego wynika, że Chan urodził się w 2066 roku w Szanghaju i był naukowcem. Pracował jako biotermik (cokolwiek to znaczy) na Politechnice Aragońskiej. Wędrówkę w poszukiwaniu przyczyn śmierci Chana rozpoczynasz od strony **http://www.familiasalla-es.ro**, gdzie poznajesz głównych bohaterów filmu. Najważniejszą osobą jest pani naukowiec, Jeanine Sally, ucząca maszyny myślące ludzkich odruchów. Nie zapominaj, że znajdujesz się w odległej przyszłości, a tam Internet wygląda inaczej. O poczciwym HTML-u nikt już nie pamięta, gdyż obowiązuje inna norma – Earth-Net 39. Współczesne przeglądarki nie obsługują tego standardu, więc nie dziw się, jeśli nagle wyskoczy komunikat, że twój sprzęt jest... mocno przestarzały.

Witryna „obwiązana" jest odnośnikami do ważnych dla akcji filmu stron różnych instytucji. Bardzo łatwo możesz odwiedzić Uniwersytet Światowy Bangalore (**http://www.bangaloreworldu-in.co.nz/**) lub stronę organizacji Emancipation For All (**http://www.inourimage.org**) dzielnie walczącej o równouprawnienie istot myślących: zarówno ludzi, jak i maszyn. Można tu przeczytać np. krótką historię robotów.

I tak, wędrując po świecie przyszłości, starasz się odkryć tajemnicę morderstwa na morzu. Każdy, kto da się wciągnąć w tę intrygującą przygodę, będzie zdobywał cenne wskazówki. Aby zwiększyć szanse na szybkie rozwiązanie zagadki, internauci stworzyli stronę **http://www.cloudmakers.org**. Jeśli przystąpisz do tego klubu, razem z resztą świata będziesz snuł teorie o morderstwie. A może to właśnie ty rozwikłasz tę zagadkę? Masz sporo czasu, film wchodzi na ekrany w 2002 roku.

A w Polsce?

Polskie kampanie nie są tak interesujące jak zagraniczne. Z powodu braku pieniędzy (i pomysłów?) dystrybutorzy ograniczają się do bannerów. Ale zdarzają się też przedsięwzięcia godne uwagi.

Podczas promocji filmu „Stary, gdzie moja bryka?" (**http://www.filmweb.pl/bryka.xml**) wykorzystano śmieszne minigry flashowe. Pierwsza, „strategiczna", polegała na wydobyciu informacji o skradzionym samochodzie od pewnego krnąbrnego pieska. Druga to typowa „zręcznościówka", w której gracz ma rozbijać samochody za pomocą... strusia. Autorzy przygotowali również ranking z najlepszymi wynikami.

Jak widać, także u nas można czasem wziąć udział w ciekawej kampanii reklamowej. Nie należy jednak przy tym zapominać, że jedynym celem tych pomysłowych działań jest nakłonienie klientów (czyli także i ciebie) do zakupu danego towaru. Zanim więc dasz się wciągnąć do zabawy, zastanów się, czy na pewno znasz jej konsekwencje.

Intryga dotycząca tajemniczej śmierci Evana Chana może zostać rozwiązana na stronie www.cloudmakers.org

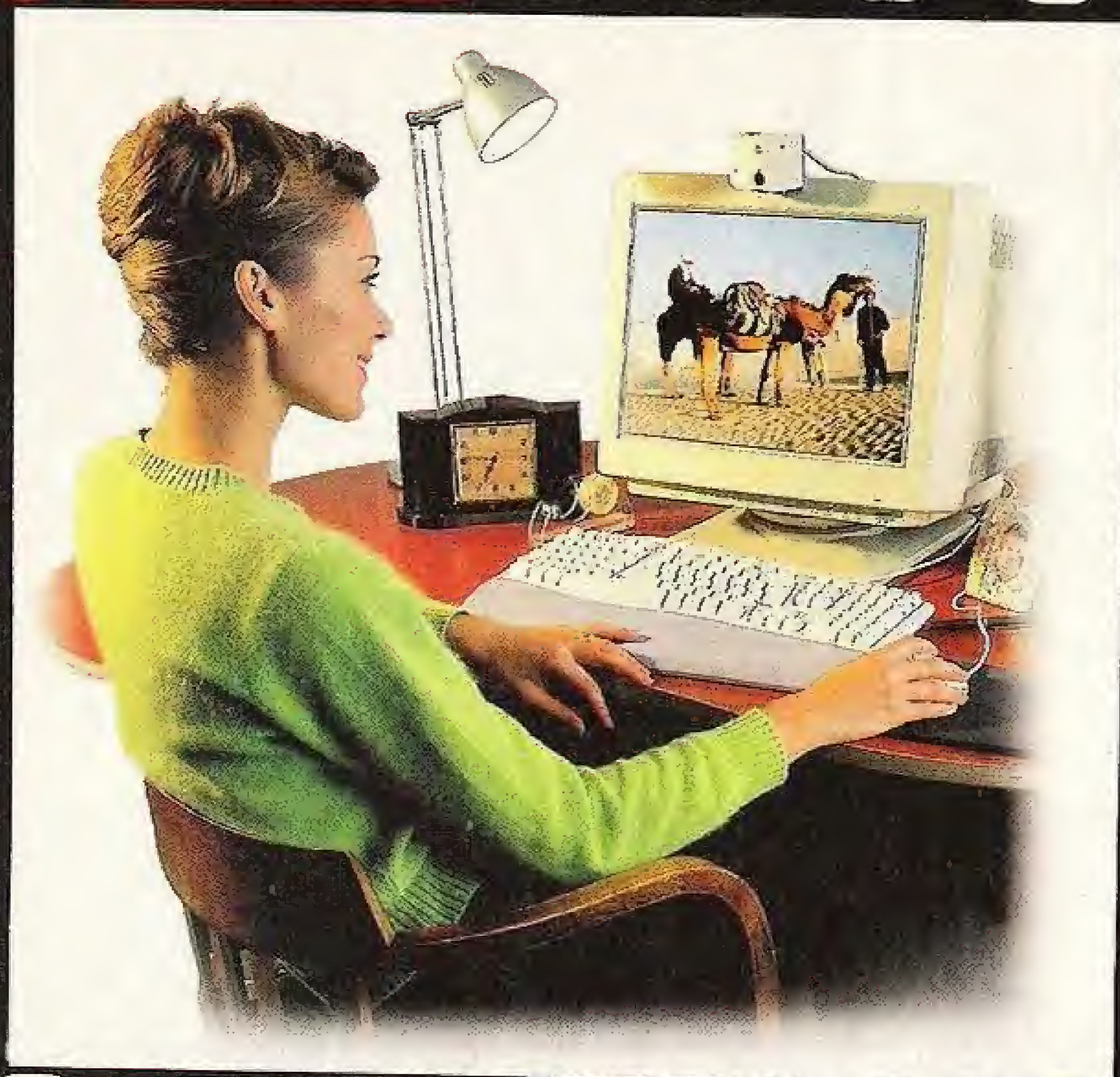
Śmieszna gierka towarzysząca kampanii reklamowej filmu „Stary, gdzie moja bryka?" wciąga na długie godziny

Jak dowiedzieć się, gdzie jest poszukiwana bryka? Wziąć udział z zabawie i kampanii reklamowej!

Pod adresem www.inourimage.org zapoznasz się z działalnością organizacji walczącej o równouprawnienie istot myślących, czyli ludzi i... robotów

Tak zapewne wyglądał Evan Chan, zanim nie zniknął w tajemniczych okolicznościach. Może to ty odgadniesz, co mu się przydarzyło... i wygrasz

Tekst: Alek Wincirek, Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa H.Bauer, StockByte



Świat

Dzięki specjalnemu programowi ściągniętemu ze strony www.gotchanow.com twój pokój będzie cały czas monitorowany i chroniony lepiej niż przy pomocy alarmu

Podróżowanie po świecie jest kosztowne, a bywa i czasochłonne. Cały świat możesz jednak zwiedzić w kilka minut, tyle że... wirtualnie. W jednej chwili przeniesiesz się na Alaskę, a już parę sekund później np. do pokoju nastolatka w Egipcie.

Jest to możliwe dzięki kamerom internetowym. Na każdym kontynencie niezliczona liczba cyfrowych oczu filmuje non stop rzeczywistość i przesyła jej obraz do Sieci. Pozwala to obserwować życie ludzi w różnych kulturach, podziwiać wspaniałe budowle i cuda natury. Dzięki nim możesz dołączyć do globalnej społeczności.

Stron z odnośnikami do kamer znajdziesz w Sieci bardzo dużo. Niemal każdy portal czy internetowy katalog ma w swoich zbiorach takie powiązania. Jeśli wpiszesz w popularnej wyszukiwarce (np. http://www.google.com) hasło „kamery internetowe", twoim oczom ukażą się setki odnośników. Aby oszczędzić ci szukania, wybraliśmy kilka najciekawszych witryn z kamerami podłączonymi do Sieci.

Wyruszamy w podróż

Naszą wirtualną wycieczkę rozpoczynamy w Warszawie na stronie **http://www.mediapol.com/kamery.asp**. Znajdziesz tu odnośniki do kamer w całej Polsce (najwięcej jest warszawskich). Podczas wizyty w stolicy nie można ominąć Pałacu Kultury i rynku Starego Miasta. Z Warszawy już blisko do Paryża, gdzie czeka na ciebie jedno z arcydzieł architektury: Wieża Eiffel'a (**http://www.lecieldeparis.com/**) oraz wizyta na Champs-Elysées (**http://www.allocine.fr/live/**). By odpocząć od zgiełku metropolii, odwiedź stację badawczą Neumayer na Antarktydzie (**http://www.awi-bremerhaven.de/NM_WebCam/**). Warto zajrzeć również do amerykańskiego ZOO dla robaków. Przez całą dobę możesz tutaj obserwować życie modliszek, karaluchów i innych stworzeń (**http://zoocam.ent.iastate.edu/**). Kamera umieszczona jest też w studiu, w którym pracuje Paweł Kukiz (**http://www. kukiz.pik-net.pl/play/**) – lider zespołu „Piersi". Zwykle można go zobaczyć przy pracy ok. 21. Teraz czas na zabawę w detektywów! Spróbuj wytropić potwora z Loch Ness. Na stronie Lochness Live! (**http://www.lochness.scotland.net**) Szkoci umieścili widok z kamery zamontowanej nad brzegiem tajemniczego jeziora. Jeśli masz szczęście, może uda ci się ujrzeć potwora.

I tak w kilka chwil odwiedziłeś trzy kontynenty. Lecz oglądanie tego, co przygotowali inni to tylko część zabawy. Możesz przecież z odbiorcy zmienić się w nadawcę.

Twoja kamera

Dzięki coraz powszechniejszemu dostępowi do stałych łączy modne stały się ostatnio przekazy internetowe z prywatnych domów. Możesz przeprowadzić np. wideokonferencję z kolegami lub zorganizować własnego „Big Brothera". Wystarczy kupić niedrogą kamerę internetową (niezły sprzęt można dostać już za 400 zł), podłączyć ją i odpowiednio skonfigurować oprogramowanie. Na rynku jest mnóstwo różnego rodzaju urządzeń. Nim zainwestujesz, upewnij się jednak, czy twoje łącze jest na tyle „żwawe", by odpowiednio obsłużyć kamerę. To ważne, gdyż organizowanie reality show na wolnym modemie raczej się nie powiedzie. Do podstawowych zastosowań powinno wystarczyć połączenie o szybkości 56 Kb/s. Do ciągłej transmisji potrzebne jest SDI lub inne stałe łącze, np. z telewizji kablowej. Kamera, oprócz transmisji obrazu do Sieci, może służyć jako prosty aparat cyfrowy, ale jej zasięg jest ograniczony ze względu na długość kabla. Najnowszy model firmy Creative Labs można odłączyć od komputera i zabrać w plener.

Ważną sprawą jest też wybór rodzaju połączenia kamery z komputerem. Są trzy sposoby. Pierwszy, najstarszy i najwolniejszy, wykorzystuje poczciwy port równoległy. Kamery zaopatrzone w tego typu łącze mają najgorsze parametry, ale są najtańsze. Drugi sposób to połączenie za pośrednictwem złącza PCI i specjalnej karty rozszerzeń. Zapewnia szybką transmisję, ale jest trudniejszy w instalacji (wymaga rozkręcenia komputera) i zajmuje dodatkowy slot, przydatny do podłącze-

TiPSY

Na żywo

Obraz z większości kamer internetowych można oglądać bezpośrednio na stronach WWW, są jednak i takie, które wymagają zainstalowania Real Playera (na przykład relacje z Big Brothera). Program można ściągnąć ze strony **http://www.real.com**.

Na stronie www.webcamsearch.com możesz na żywo obserwować, co dzieje się na trawiastych kortach tenisowych Wimbledonu lub przenieść się np. na Antarktydę



Dzięki kamerom najciekawsze zakątki świata nie będą dla ciebie niczym nowym!

okiem kamery

Z kamerami internetowymi przez świat, czyli co można zobaczyć na żywo w Internecie i jak zorganizować własny reality show



Pod adresem www.lochness.scotland.net możesz 24 godziny na dobę wypatrywać słynnego potwora z jeziora Loch Ness. Może pokaże się właśnie tobie...



Już za chwilę najdalsze zakątki świata legną u twych stóp... wirtualnie

nia innych urządzeń. Trzeci sposób wykorzystuje złącza USB. Takie kamery mają same zalety: łatwą instalację, szybki transfer oraz dobrą jakość obrazu.

Przy zakupie kamery warto również zwrócić uwagę na dołączony do niej software. W Sieci są co prawda różne programy do wspomagania transmisji obrazu, ale nic nie zastąpi oryginalnego, przeznaczonego dla konkretnego modelu oprogramowania.

Wideo-konferencja

Do przeprowadzenia pierwszej w życiu wideokonferencji możesz wykorzystać jeden z wielu dostępnych programów. Najpopularniejsze są dwa z nich: Microsoft NetMeeting oraz CuseeMe (**http://www.fvc.com/products/cuseeme5.htm**). Pierwszy jest automatycznie dołączany do systemu Windows wraz z przeglądarką Internet Explorer. To prosty i bardzo stabilny program, który zadowoli większość użytkowników. CuseeMe to coś dla bardziej wymagających, ale za dodatkowe możliwości trzeba zapłacić (ok. 170 zł).

Obydwa programy umożliwiają transfer dźwięku i obrazu, a dodatkowo za ich pośrednictwem można przesyłać również pliki i tekst.

Pokaż się światu

Równie łatwo możesz zmienić swój pokój w studio telewizyjne, nadające program na żywo 24 godziny na dobę. Na czas przekazu twój komputer zamieni się w serwer sieciowy. To znaczy, że będziesz musiał zainstalować specjalny program obsługujący webcasting – tak nazywa się technologia przekazywania obrazu z kamery internetowej bezpośrednio na stronę WWW. Jednym z najpopularniejszych programów do tego typu realizacji jest CoffeeCup WebCam (**http://www.coffeecup.com/webcam/**). Jest on bardzo ceniony przez internautów. Serwis Tucows przyznał mu aż pięć krówek, czyli maksymalną notę. Po instalacji ustalasz poziom kompresji wyświetlanych plików i przygotowujesz kod HTML strony, na której umieścisz obraz. Wersję testową można ściągnąć ze strony producenta. Kosztuje 30 $ (ok. 130 zł).

Elektroniczny strażnik

Oprócz wielu wymienionych już wcześniej zastosowań, kamery internetowe mogą pełnić jeszcze jedną bardzo przydatną funkcję: służyć jako domowe systemy ochrony. Nie musisz kupować skomplikowanych alarmów, aby uchronić swój pokój przed młodszym rodzeństwem. Wystarczy zainstalować program Gotcha (**http://www.gotchanow.com**), który zamieni twoją kamerę w detektor ruchu. Jeśli ktoś wejdzie w pole widzenia urządzenia, automatycznie zostanie zrobione zdjęcie i zachowane na dysku lub wysłane e-mailem pod wskazany adres. Wyobraź sobie minę twojego małego braciszka, gdy pokażesz mu zdjęcie, na którym wyraźnie widać, jak myszkuje w twoim pokoju i bawi się twoim komputerem.

TIPSY

Szybkość przesyłu

Aby polepszyć płynność przesyłanego obrazu, zmniejsz jego rozdzielczość. Innym sposobem na poprawę jakości wyświetlanego obrazu podczas wideokonferencji jest wyłączenie dźwięku i porozumiewanie się za pomocą tekstu.

Strony zagraniczne:
- http://www.webcamsearch.com/ – wyszukiwarka zawierająca ponad 26 000 linków do kamer na całym świecie
- **http://www.camcentral.com/**
- **http://www.gates96.com/LiveCam/**
- **http://www.earthcam.com/**

Strony polskie:
- **http://www.cnl.pl/Webcams/**
- **http://www.kam.prv.pl/**
- **http://www.webcam.bugajny.com.pl/**



Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer, Michał Gałęzowski FotoStudio

PREMIERA 10.08.2001

LARA CROFT TOMB RAIDER

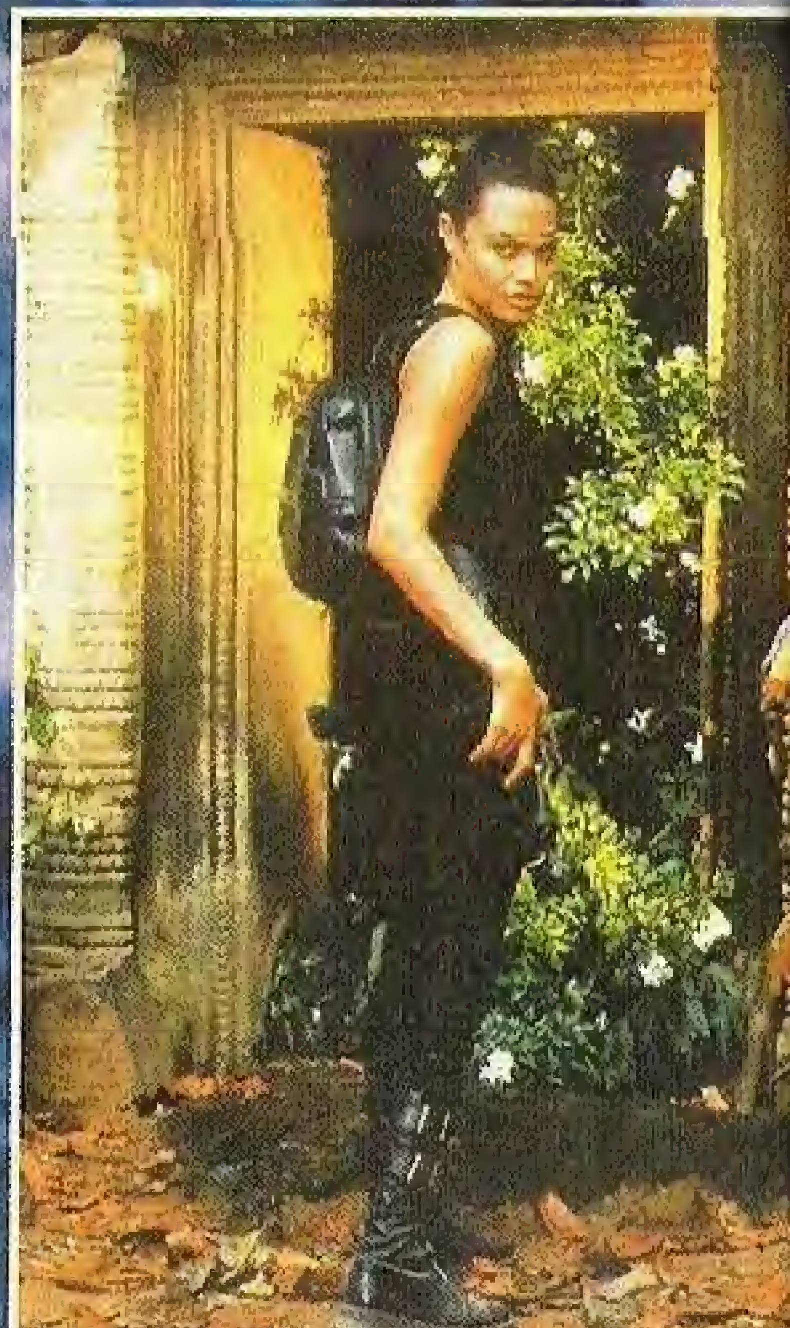

Jak widać, Lara Croft już od najmłodszych lat interesowała się wykopaliskami

Filmowy „Tomb Raider" okazał się w Ameryce tak wielkim sukcesem, jakiego się spodziewano. Ale czy na pewno warto wybrać się na niego do kina?

Lara Croft, piękna miłośniczka archeologii, przygód i turystyki wyczynowej, już niedługo stanie do walki o przyszłość naszej planety. Zagrożenie stanowi Trójkąt Światła, starożytny amulet, który umożliwia podróże w czasie. Przedmiot ten zyskuje przerażającą moc co 5000 lat, kiedy planety, o których mówi legenda, ustawią się w odpowiedniej konfiguracji. **Oczywiście sam artefakt nie jest niebezpieczny, jednak człowiek, który dąży do przejęcia nad nim kontroli, owszem.** To Manfred Powell, tajemniczy i nieco szalony milioner, któremu marzy się dożywotnia kadencja prezydenta świata. Czyżby więc losy miliardów ludzi spoczywały w rękach jednej, mimo wszystko delikatnej, dziewczyny? Na szczęście nie do końca! **Lara nie została pozostawiona sama sobie, ma przyjaciół, na których może liczyć.** Pomagają jej geniusz komputerowy Bryce, kolega po fachu Alex West oraz świętej pamięci ojciec, lord Croft, który nawet zza grobu jest w stanie skierować swą córkę na właściwą drogę.

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy UIP-ITI możecie wygrać cenne nagrody (patrz str. 78)! Rozlosujemy je wśród osób, które do 30 VIII 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się ojciec Angeliny Jolie?

Piękna kobieta i do tego niebezpieczna. To jest atrakcja!


Już za chwilę Lara przekroczy kolejny próg, z... czeka Wielka Przygoda. Bezpiecznie raczej ni...

W czasie swoich wędrówek Lara dotarła w n... zimne rejony i pomknęła dalej psim zaprzęgie...


Droga do kina

■ Kinowe przygody Lary Croft nie zakończą maratonu komputerowych gwiazd zmierzających w dzikim pędzie na duży ekran. Lada moment odbędzie się oficjalna premiera japońskiego przeboju **„Final Fantasy The Movie: The Spirits Within"**, stworzonego, podobnie jak i **„Shrek"** czy **„Toy Story"**, w całości na komputerze. Pokazane prasie niewielkie urywki tego dzieła wywołały okrzyki zdumienia, gdyż okazało się, że postacie występujące w filmie wyglądają jak żywe! Tym samym stworzenie obrazu, w którym pojawią się Charlie Chaplin i Marlyn Monroe, przestaje być mrzonką pisarzy science-fiction.

■ Jednocześnie trwają prace nad przeniesieniem do kin horroru **RESIDENT EVIL**. Zobaczysz w nim znaną ukraińską modelkę (mieszkającą od lat w USA) i aktorkę, Millę Jovovich, znaną z **„Piątego Elementu"**.

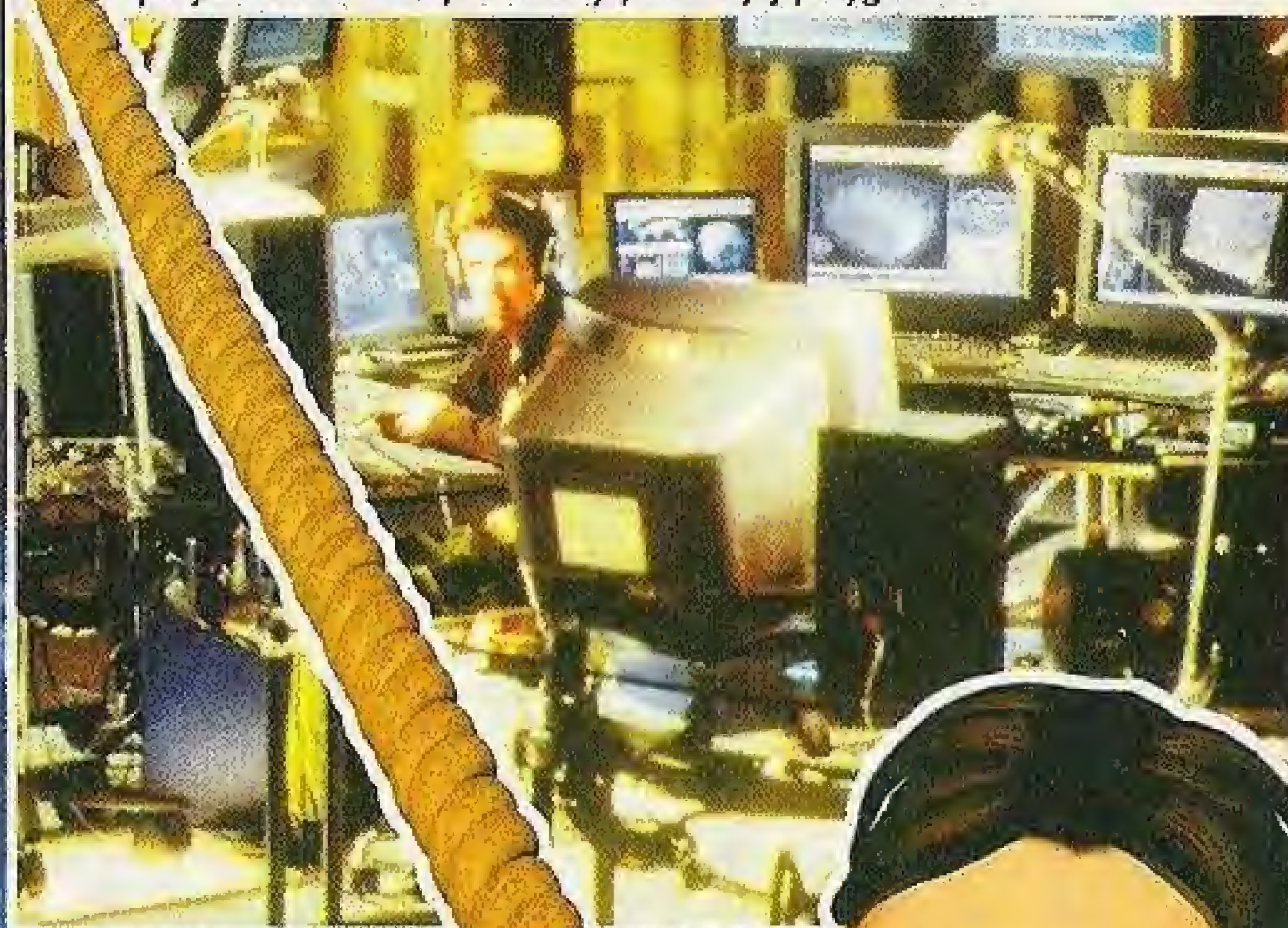
■ O swój film walczy też **Duke Nukem**. Podobno w rolę nieokrzesanego Księcia Kasacji wcieli się zapaśnik The Rock, znany szerzej jako Król Skorpion z **„Mumia powraca"**.

■ Na swoje pięć minut czekają jeszcze **TEKKEN**, **DIABLO**, **DOOM**, **HALF-LIFE** oraz **DEAD OR ALIVE**.



W dorosłym życiu ta pasja przyniosła jej wiele satysfakcji, pomogła też poznać ciekawych ludzi

W dzisiejszych czasach bez komputerów nie obędą się nawet najwięksi specjaliści: Lara Croft i twórcy filmu o jej przygodach





...zwłaszcza że przeciwnicy nie śpią, czyhają za każdym rogiem i mają ochotę pozbawić Larę raz na zawsze jej wścibskiej natury



Lara Croft w akcji. Tym razem jako bohaterka gry

Co prawda TOMB RAIDER nie był pierwszą grą akcji z gatunku TPP, ale rozsławił go na cały świat. Bo gdyby nie Lara, nie byłoby Julii, Alicji, a nawet Rynn z DRAKANA

Historia życia Lary Croft rozpoczęła się w 1996 roku, kiedy to zdolni programiści Core Design przedstawili światu swoje najnowsze dzieło – przygodówkę z widokiem z pozycji trzeciej osoby (TPP), zatytułowaną TOMB RAIDER. Jednak ta dzielna dziewczyna nie pojawiłaby się na ekranach naszych komputerów, gdyby nie niejaki Conrad, skromny kosmiczny zawadiaka, który już w 1993 roku wplątał się w aferę zatytułowaną FLASHBACK.

Kto to zrobił?

Grę stworzyli programiści francuskiego Delphine Software, odpowiedzialnego wcześniej za słynne ANOTHER WORLD. Wymarzyli oni sobie dynamiczną, dwuwymiarową platformówkę opowiadającą o człowieku, który trafił na nieznaną planetę, gdzie zdany był tylko na siebie. Do zadań gracza należało wydostanie chłopaka z opałów i przywrócenie go Matce Ziemi. Znakomity scenariusz oraz świetna, oczywiście jak na tamte czasy, grafika sprawiły, że ten niezbyt rewolucyjny program stał się olbrzymim przebojem. A gracze, jak to gracze, zażądali oczywiście części drugiej, opowiadającej o dalszych losach Conrada. I dostali ją. Tyle że Delphine Software nie zaoferowało im zwykłej kontynuacji. Stworzyło za to FADE TO BLACK, grę uchodzącą dziś za pierwsze prawdziwe TPP.

Technika

Od strony technicznej program ten wzorował się na trójwymiarowych horrorach, takich jak seria ALONE IN THE DARK czy BIOFORGE, tyle że miejsce statycznego, uprzednio przygotowanego tła zajęły tworzone w czasie rzeczywistym komnaty i kamera automatycznie usadawiająca się za plecami głównego bohatera. A tym był oczywiście Conrad zmagający się z robotami, elektrycznymi strażnikami i strzelającymi kulami, które jakimś cudem zawzięły się na niego niczym policja na groźnego przestępcę. Co ciekawe, gra wszystkim bardzo się podobała, jednak dość powszechnie krytykowano fakt, że przez większą jej część bohater obserwowany był od tyłu... Obecnie FADE TO BLACK nie robi już takiego wrażenia, jak kiedyś. Kanciasta, składająca się z płaskich brył grafika, skomplikowany system sterowania i mało zróżnicowane pomieszczenia uświadamiają, jak daleką drogę przebył przemysł rozrywkowy produkujący gry w ciągu ostatnich kilku lat.

Film to nie gra!

Statystycy obliczyli, że o wiele trudniej jest sięgnąć po Oscara w sytuacji, gdy scenariusz filmu pisze się „od zera", niż wtedy, gdy powstaje on na podstawie poczytnej powieści. Nie musi to być nawet wielkie dzieło – takie chociażby jak „Quo Vadis" czy „Wichrowe wzgórza" – wystarczy niewielka, przeciętnej jakości broszurka z dobrze zarysowanymi postaciami przeżywającymi dramatyczne, lecz interesujące, przygody. Widzom łatwiej pokochać takich właśnie bohaterów przede wszystkim dlatego, że poznali ich już wcześniej i zdążyli się z nimi zżyć. Bardzo często widzowie chcą też skonfrontować swoje własne wyobrażenia z tymi, które zaoferował im znany reżyser. W takim wypadku bilety bardzo szybko znikają z kas kin, zaś sam film pnie się w górę w rankingach oglądalności.

Za sukcesem komercyjnym podąża z reguły ten ważniejszy, artystyczny. Krytycy, widząc popularność obrazu, dobrą grę aktorską i przyzwoity scenariusz, dochodzą do wniosku, że adaptacja się udała, a reżyser dobrze wywiązał się ze swych obowiązków. Przyznają więc nagrody i piszą pochwalne recenzje. Z tej właśnie prostej recepty skorzystali autorzy „Milczenia owiec", „Parku Jurajskiego" oraz „Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka". Zakończyło się to dla nich lawiną pozłacanych rycerzyków, jakie co roku rozdaje się w Hollywood.

O dziwo jednak teoria ta zupełnie nie sprawdza się w odniesieniu do gier komputerowych. Co więcej – niemal wszystkie ich dotychczasowe adaptacje zyskiwały sobie grono zagorzałych i zdeklarowanych przeciwników. I tak, powstały na początku lat 90. „Super Mario Bros" przyniósł kroci owe zyski, ale nie spodobał się fanom, którzy uznali go za pozbawiony scenariusza wysyp efektów specjalnych, szargających honor sympatycznego hydraulika. Pojawiające się w filmie słowo „gumbas" stało się jednocześnie synonimem poczciwego, lecz niezbyt rozgarniętego osobnika płci męskiej. Kilka lat później sam Jean-Claude Van Damme zainteresował się grami komputerowymi. Przygotowany na jego zlecenie „Street Fighter", w którym jedną z głównych ról zagrała piosenkarka Kylie Minogue, przeszedł przez kina niezauważony. Okazało się bowiem, że z wciągającej bijatyki reżyserowi udało się stworzyć film nudny i przepełniony nieprawdopodobieństwami. „Mortal Kombat" z kolei miał bardzo dobrą ścieżkę dźwiękową. I... nic więcej. Aktorzy zagrali marnie, efekty specjalne raziły sztucznością, zaś fabuła była naiwna i dziecinna. Druga część tego obrazu została nawet uznana przez jedno z amerykańskich czasopism o grach komputerowych za najgorszy film dekady. Nie podobał się też „Wing Commander", mimo że nakręcił go autor tej popularnej serii symulatorów kosmicznych, w dodatku za pieniądze swoich fanów. **Wydawało się więc, że gry komputerowe po prostu nie sprawdzają się w kinie i nie ma sensu przenosić ich na duży ekran. Na szczęście okazało się, że nie wszyscy podzielają tę smutną opinię.**



Poszukiwanie cennych przedmiotów to nie bułka z masłem. Potrzeba więc do tego nie lada sprzętu





Lara odznacza się nie tylko odwagą, ale także inteligencją...

A jednak Lara!

Co nie powiodło się mężczyznom, musi powieść się kobiecie – pomyśleli najbogatsi producenci w Hollywood i rozpoczęli starania o prawa do ekranizacji TOMB RAIDERA. Był to wybór dokładnie przemyślany i wsparty licznymi badaniami opinii publicznej. **Analizujący ich wyniki zespół stwierdził, że to właśnie Lara Croft uchodzi za najbardziej znaną postać z gier komputerowych – słyszeli o niej nawet ci, którzy na oczy nie widzieli komputera.** Nie bez znaczenia był też fakt, że przygody dzielnej pani archeolog nie ograniczały się do biegania i strzelania, tudzież prania przeciwników po buziach. Lara była dziewczyną z klasą; wywodziła się z wyższych sfer, potrafiła myśleć, rozwiązywała skomplikowane zagadki, zaś jej pierwowzorem był nie kto inny jak słynny Indiana Jones!

Znakomity pomysł na film był jednak od początku torpedowany przez nienajlepsze decyzje amerykańskich koproducentów, niemających większego pojęcia o branży gier komputerowych i o tym, co gracze kochają najbardziej. Zaproszony do pracy nad scenariuszem Steven E. de Souza wsławił się wcześniej... nieudanym „Street Fighterem". Do walki o główną rolę zaproszono... Demi Moore, Catherinę Zeta-Jones, Sharon Stone, Victorię Adams i Jennifer Lopez! Zarówno pracownicy Core Design (a więc twórcy gry), jak i wierni fani TOMB RAIDERA, byli tym wyborem oburzeni. Ich zdaniem kandydatki kompletnie nie pasowały do roli panny Croft. W Internecie pojawiły się nawet petycje żądające zatrudnienia Rho-



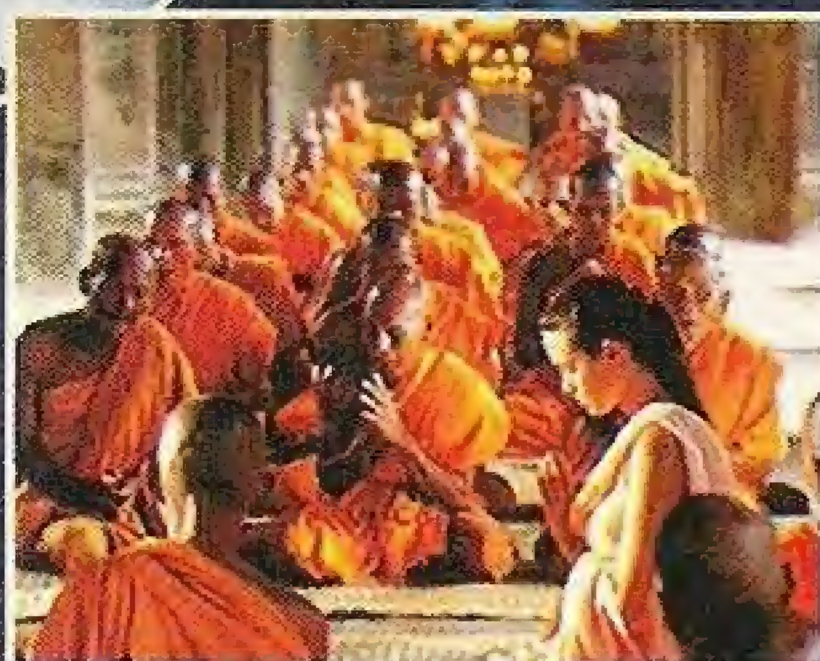
Angelina Jolie na planie filmu musiała wykazać się wieloma przydatnymi umiejętnościami, np. zaprzyjaźniła się z psami

Filmowa zagadka

Z filmem „Lara Croft: Tomb Raider" wiąże się jeszcze jednak zagadka. Pół roku temu dyrektor firmy Eidos obiecał, że uważni widzowie dostrzegą na dużym ekranie tajemnicze symbole, dzięki którym uruchomią ukryte poziomy w TOMB RAIDER: NEXT GENERATION. Niestety, szósta część tej gry ukaże się najwcześniej w 2002 roku i dopiero wtedy będzie można zweryfikować prawdziwość jego słów. A może ktoś doszuka się w kinie jakiś podejrzanych haseł? Czekamy na wasze listy!



Oto przykład połączenia techniki i sztuki. Kto by przypuszczał, że taki zabytek ukrywa supersprzęt


Dobrze czuje się w różnych kulturach, które odwiedza. Np. w buddyjskim klasztorze...


A gdy trzeba, zamienia się w mistrza motorowej kierownicy. Co za dziewczyna!


Słynne wdzianko pani archeolog, a w zasadzie jego brak...

ny Mitry (znanej modelki, która niegdyś odgrywała rolę Lary) i Sandry Bullock. Obie panie nie znalazły jednak uznania w oczach producentów. Konflikt narastał, pojawiła się nawet groźba zbojkotowania filmu przez miłośników serii. Na szczęście spory załagodził reżyser Simon West. Nie dość, że jednoznacznie wskazał na Angelinę Jolie jako nową pannę Croft, to jeszcze publicznie podarł scenariusz de Souzy i wraz z gronem przyjaciół rozpoczął pracę nad jego nową wersją. Doszedł bowiem do wniosku, że to właśnie kiepski scenariusz zadecydował o negatywnym odbiorze wszystkich wcześniejszych filmów z komputerowymi bohaterami. O tym jednak, co Simon West przeszedł, zanim dopiął swego i komu panna Jolie zdołała się narazić, pisaliśmy już nie raz – chociażby w CLICK! nr 3/2001.

W ponad rok po tych wydarzeniach kosztujący 80 milionów dolarów (tyle co 250 tysięcy konsol Playstation 2!) film „Lara Croft: Tomb Raider" trafił do amerykańskich kin. Niemal z miejsca odniósł olbrzymi sukces. Zarobków w wysokości 48 milionów dolarów w czasie pierwszych trzech dni od premiery mógłby mu pozazdrościć niemal każdy inny obraz. Niestety, sen z oczu reżysera dość umiejętnie spędzili krytycy. Uznali oni jego dzieło za całkowitą pomyłkę. **„Spodziewaliśmy się żeńskiego odpowiednika Indiany Jones, a tym czasem otrzymaliśmy Batwoman!" – grzmiał jeden z najbardziej wpływowych nowojorskich dziennikarzy.** Znalazł się też żurnalista, który stwierdził, że Angelina Jolie i jej tatko, Jon Voight (w kinie gra tę samą rolę, co i w życiu – jest ojcem Lary Croft), zostali przez reżysera zesłani do aktorskiego piekła. Podobno wyglądają na ekranie tak, jakby nie wiedzieli, czy występują w reklamówce telewizyjnej, na pokazie mody, w profesjonalnym filmie, czy też może biorą udział w turnieju skoków narciarskich. Nie podobał się też pozbawiony rzekomo jakiejkolwiek logiki scenariusz stanowiący serię mało śmiesznych, za to efektownych starć z nierzeczywistymi przeciwnikami, którzy ani nie przerażają, ani nie budzą sympatii. Nie można się jednak temu dziwić. Simon West nigdy wcześniej nie pisał scenariuszy, zaś jego współpracownicy spłodzili wcześniej... „Darkman 3". Był to tandetny horror, który nie miał nawet premiery kinowej i trafił bezpośrednio do wypożyczalni kaset video!

Znacznie lepiej odebrali film gracze komputerowi. Im historia pięknej kobiety, która musi odnaleźć magiczny amulet, zanim zrobi to tajemnicze bractwo Illuminati dowodzone przez wspomnianego Powella, wydała się wciągająca i widowiskowa. Tym bardziej, że wyprawa Lary zamieniła się w małą reklamówkę najciekawszych miejsc na Ziemi. Cenny artefakt został bowiem przełamany na dwie części, a każdą z nich ukryto w innej stronie świata tak, aby utrudnić złożenie go do kupy (oczywiście ekipa filmowa odwiedziła wszystkie te miejsca i zdjęcia kręcono w autentycznych plenerach)! **Spodobała się też gra aktorska Angeliny Jolie – okazało się, że obsadzenie jej w roli panny Croft było naprawdę dobrym posunięciem. Wielkie wrażenie na amerykańskich widzach zrobiły efekty specjalne.** Co ciekawe, części z nich nie da się zobaczyć gołym okiem! Przykładowo, sceny nakręcone w liczącej tysiąc lat świątyni Angkor Wat zostały poddane komputerowej obróbce. To komputery ubrały Larę w dość kusy strój i włożyły w jej dłonie prawdziwe pistolety – władze Kambodży, kraju, gdzie znajduje się Angkor War, zakazały bowiem bezczeszczenia tego miejsca obecnością broni czy też skąpo odzianych kobiet.





TPP

Wydawało się, że po premierze FADE TO BLACK gry TPP staną się codziennością. O dziwo jednak znakomity pomysł długo nie był wykorzystywany przez programistów piszących dla PC. Zainteresowali się nim za to twórcy konsolowych platformówek. I tak stworzona przez słynnego Shigeru Miyamoto gra SUPER MARIO 64 oferowała niezwykle kolorowy, trójwymiarowy świat i głównego bohatera oglądanego właśnie „od tyłu". Dała ona początek całej fali podobnych przebojów, z których wyróżniały się zwłaszcza SPYRO THE DRAGON i MEDIEVIL na Playstation oraz BANJO-KAZOOJE na Nintendo 64.

Lara Croft

Dopiero w rok po premierze FADE TO BLACK świat ujrzał grę, która na dobre zmieniła losy gatunku, a jej główną bohaterkę umieszczono (jako pierwszą nierzeczywistą postać w historii) na liście najseksowniejszych kobiet na świecie. Mowa oczywiście o Larze Croft i TOMB RAIDER autor-



stwa Core Design. Tytuł ten miał wszystkie cechy gigantycznego hitu. Genialna grafika wykorzystywała wszystkie możliwości pozbawionego akceleratorów 3D peceta (dopiero później pojawił się specjalny patch pozwalający wykorzystać kartę VooDoo1), świetny podkład muzyczny tworzył atmosferę tajemniczości, zaś scenariusz wiążący tak odległe miejsca jak Andy, Rzym, Kalkuta czy Atlantyda ocierał się o mistrzostwo. Oto bowiem córka brytyjskiego lorda starała się rozwikłać tajemnicę starożytnego artefaktu, zwącego się Scion. Zdradzana przez przyjaciół, zwalczana przez wskrzeszoną królową zaginionego lądu, atakowana przez rozwścieczone wilki, a nawet przez T-Rexa, torując sobie drogę pistoletem, przedzierała się przez kolejne niebezpieczeństwa. I do tego była bardziej inteligentna niż przeciętny człowiek! To było coś!



Sława

Po premierze TOMB RAIDER Lara była już sławna. Trafiła na łamy magazynu mody "The Face", gdzie prezentowała stroje Gucci'ego i Versace, udzieliła kilku wywiadów, zdobyła też swoje realne alter ego – uroczą modelkę podobną do niej jak dwie krople wody. Dobre imię panny Croft wzmocnił TOMB RAIDER 2, w którym bohaterka

Świat kręci się dookoła Lary

W związku z premierą „Lara Croft: Tomb Raider" do sklepów trafiła ścieżka dźwiękowa z piosenkami pochodzącymi z filmu. **Na płycie zmieściło się 15 utworów, które – podobnie jak film – wzbudziły mieszane uczucia.** Miłośnicy gry oczekiwali bowiem kompozycji autorstwa Nathana McCree, muzyka, który napisał słynne tematy z pierwszej części gry. Okazało się, że owszem, w kinie można usłyszeć melodie zagrane przez prawdziwą orkiestrę, jednak giną one w zalewie współczesnej muzyki. W **„Lara Croft: Tomb Raider" wykorzystano bowiem piosenki znanych zespołów grających rocka i techno, na które nałożono nieco orientalnych podkładów, nawiązujących stylistycznie do miejsc, w których dzieje się akcja.** I tak płytę otwiera znakomita kompozycja U2 pod tytułem „Elevation". Równie przyzwoicie wypadają nagrania Chemical Brothers, Moby, Fatboy Slima i Nine Inch Nails. Obok nich pojawiają się też mniej znani wykonawcy: Bosco, Oxide & Neutrino, Outkast czy Basement Jaxx. I choć wszystkie kompozycje utrzymane są na wysokim poziomie i z pewnością spodobają się miłośnikom muzyki dyskotekowej, to jednak nie można nie zgodzić się z krytykami tej ścieżki dźwiękowej, którzy twierdzą, że nie ma ona w sobie za grosz klimatu TOMB RAIDERA...

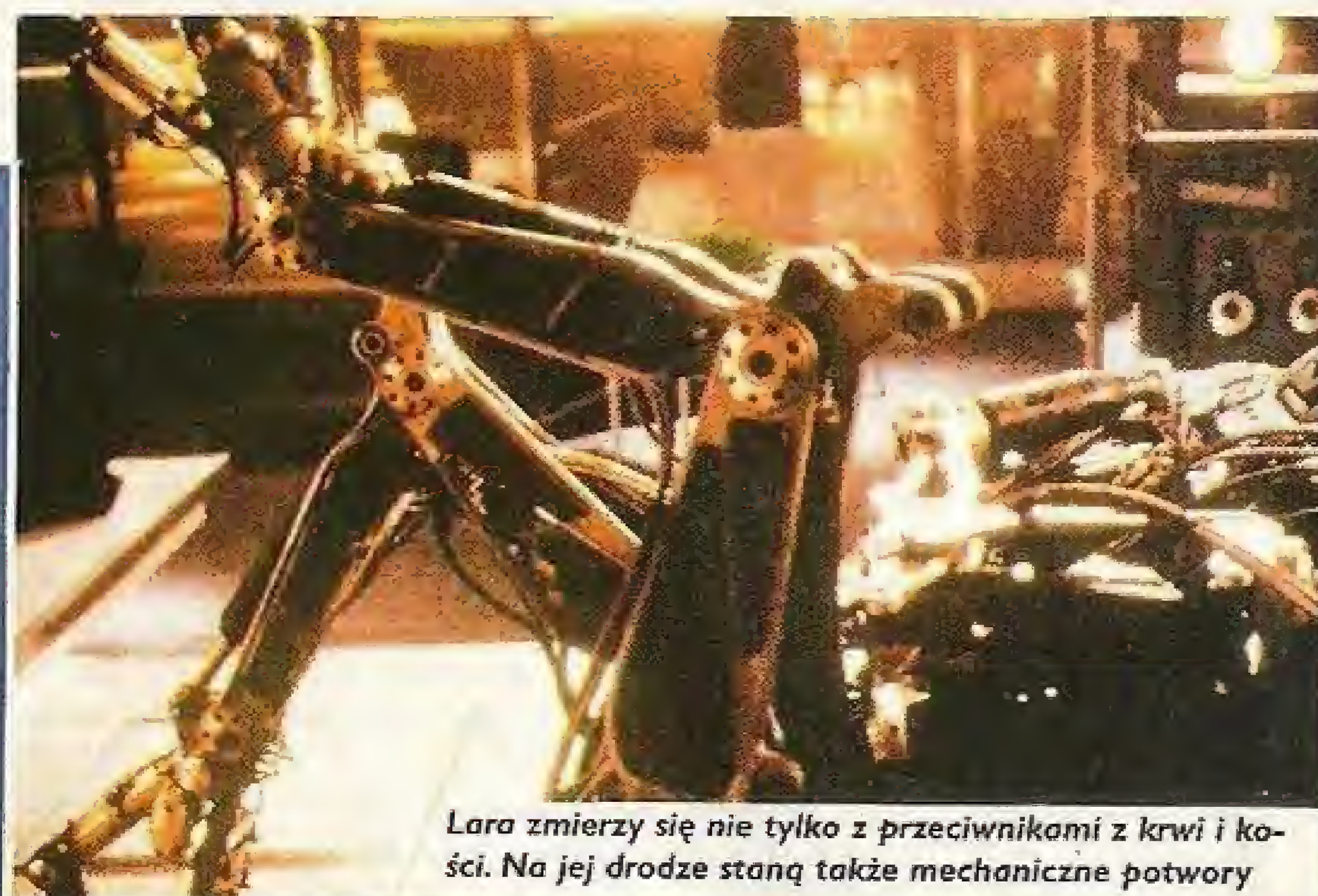
Jednak ścieżka dźwiękowa była tylko niewielkim elementem kampanii reklamowej filmu. Już od pół roku zapowiedzi kinowych przygód Lary Croft były emitowane w największych stacjach telewizyjnych. Na miesiąc przed premierą w sklepach pojawiły się koszulki, czapeczki, kubeczki, kurteczki, a nawet spodenki z wyszywaną Larą. **Wielkim przebojem stały się też lalki przypominające tę sympatyczną dziewczynę.** Co ciekawe, Angelina Jolie osobiście nadzorowała ich produkcję. Plotka głosi, że szczególną uwagę przywiązywała do kształtu piersi swego plastikowego odpowiednika. Aktorce zależało, by ta część jej ciała była odpowiednio duża i krągła.

Wielki sukces filmu może oznaczać tylko jedno: będzie „Tomb Raider 2". Zapobiegliwi producenci podpisali z Angeliną Jolie kontrakt na trzy filmy, podobne umowy otrzymali też pozostali twórcy tego przeboju. O tym jednak, gdzie i kiedy rozpoczną się zdjęcia do drugiej części przygód Lary Croft, zadecydują najbliższe miesiące. Jeśli bowiem obraz nie odniesie w Europie tak spektakularnego sukcesu, jak w Stanach, proces produkcji znacznie się przedłuży. Czyżby był to drobny i niewinny szantaż ze strony Hollywoodu?

Tak czy inaczej, również polscy widzowie i miłośnicy przygód zaradnej pani archeolog z niecierpliwością czekają na premierę filmu. Pojawił się on już w Stanach Zjednoczonych, teraz kroczy przez ekrany angielskie i francuskie, by wreszcie 10 sierpnia pojawić się w naszych kinach. Czy „Lara Croft: Tomb Raider" spodoba się nad Wisłą? O tym musicie zdecydować już sami. Pewne jest jedno: nie można go przeoczyć!


Co to było? Czyżby ktoś mnie śledził?


Teleskopy i wszelkie nowinki techniczne mile widziane


Lara zmierzy się nie tylko z przeciwnikami z krwi i kości. Na jej drodze staną także mechaniczne potwory

TPP? A co to?

Gry TPP stały się popularne dopiero po premierze TOMB RAIDER. Jednak żadna z nich nie zdołała zdobyć większej popularności niż kolejne części przygód Lary. Producenci chwytali się różnych sposobów: stawiali na bohaterów znanych z kina (INDIANA JONES & INFERNAL MACHINE) i komiksów (GROUCH), inwestowali w urocze kobiety (DRAKAN), magiczne średniowiecze (ASHGAN), psychodelię (AMERICAN MCGEE'S ALICE), genialną grafikę (BLADE OF DARKNESS) i skomplikowaną, wciągającą fabułę (HITMAN: CODENAME 47) – mimo to ciągle dostawali srogi łomot od uroczej pani archeolog. A przecież to takie proste! Lara jest tylko jedna i nikt jej nie pokona! W końcu my, gracze, staramy się o to od ponad 5 lat! I nic...

nauczyła się korzystać z kilku nowych pojazdów mechanicznych, wspinać po skałkach, a także po raz pierwszy w historii tej serii zaprezentowała swój niezwykle długi warkocz! Gra posiadała jeszcze lepszą grafikę, a sztylet Xian, który stał się obiektem westchnień Lary, pchnął graczy m.in. do Wenecji i Chin. Kolejny hit!

Co dalej?

Niewielki zawód przyniósł TOMB RAIDER 3. Posiadał on wszystkie cechy uczciwej kontynuacji, takie jak nowe lokacje (Indie, Antarktyda), nowe umiejętności i nowe utwory muzyczne. I choć dostarczał wielu znakomitych wrażeń, to jednak dało się odczuć niewielką wtórność, lekko doskwierający brak jakiegoś odważnego kroku naprzód. Tym bardziej, że Lara działała na tym samym, nieco tylko ulepszonym programie graficznym. To wrażenie pogłębiło się wraz z premie-



rami dwóch kolejnych części TOMB RAIDERA. Coraz bardziej archaiczna grafika i ciągle te same zmiany (nowe lokacje i umiejętności) doprowadzały do szewskiej pasji miłośników innowacji, choć wierni fani Lary otrzymywali to, czego oczekiwali – znakomity scenariusz, piękną dziewczynę i kolejne dwadzieścia godzin Wielkiej Przygody.

Nowości

Tegoroczna gwiazdka będzie inna. Po raz pierwszy od 5 lat pod choinką zabraknie nowej gry z Larą Croft. Owszem, jej miejsce zajmie kaseta wideo, ale będzie ona tylko namiastką tego, co obiecywano w TOMB RAIDER: NEXT GENERA-



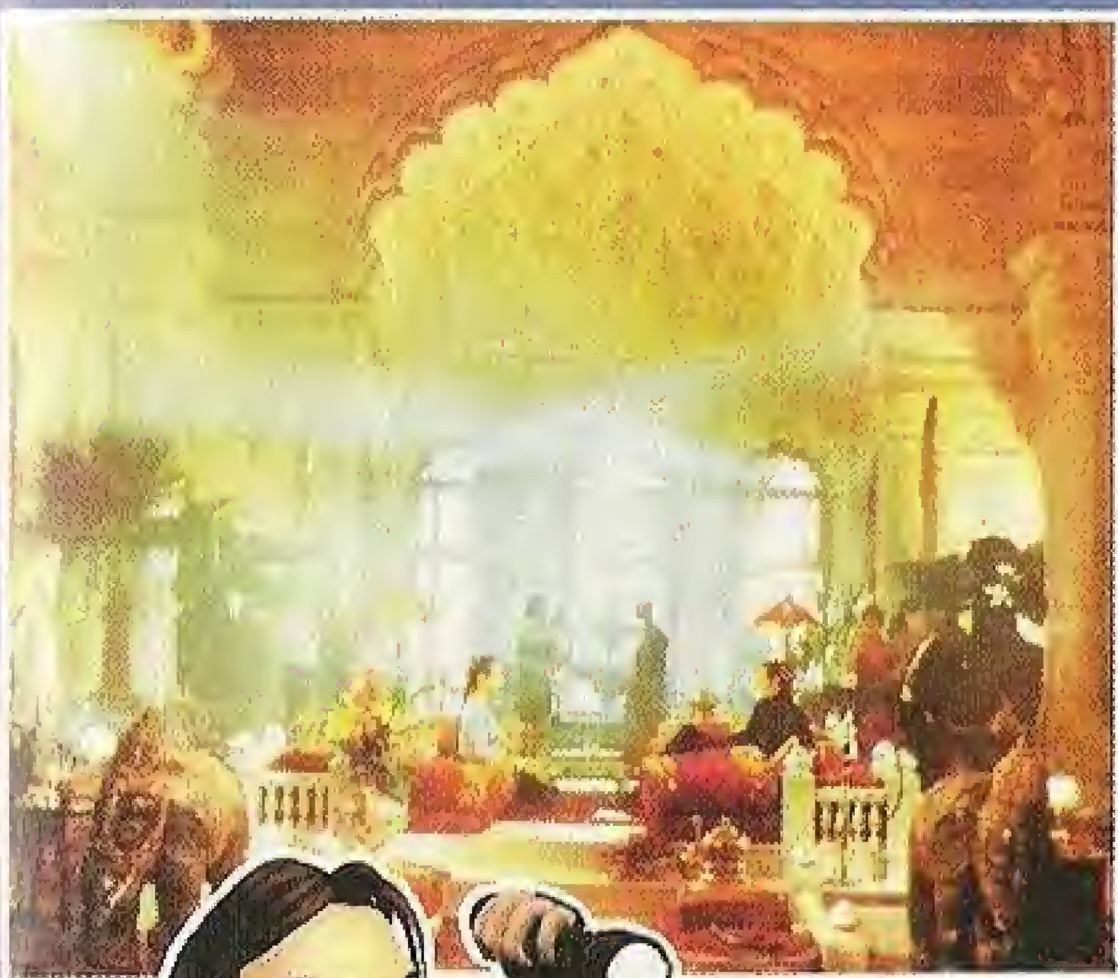
TION. Za to w połowie przyszłego roku zobaczysz prawdziwą rewolucję. Nowy, dużo wydajniejszy program graficzny, większa ilość bardziej różnorodnych zagadek, stopniowy rozwój postaci i być może nawet zmiana tytułu (słowa „Lara Croft" są dużo popularniejsze niż „Tomb Raider") pozwolą najlepszej grze w historii TPP wejść godnie w XXI wiek.



Świątynię już znaleźliśmy, ale gdzie podziała się ta dziewczyna?! I czy na pewno nie ma tu nikogo więcej?

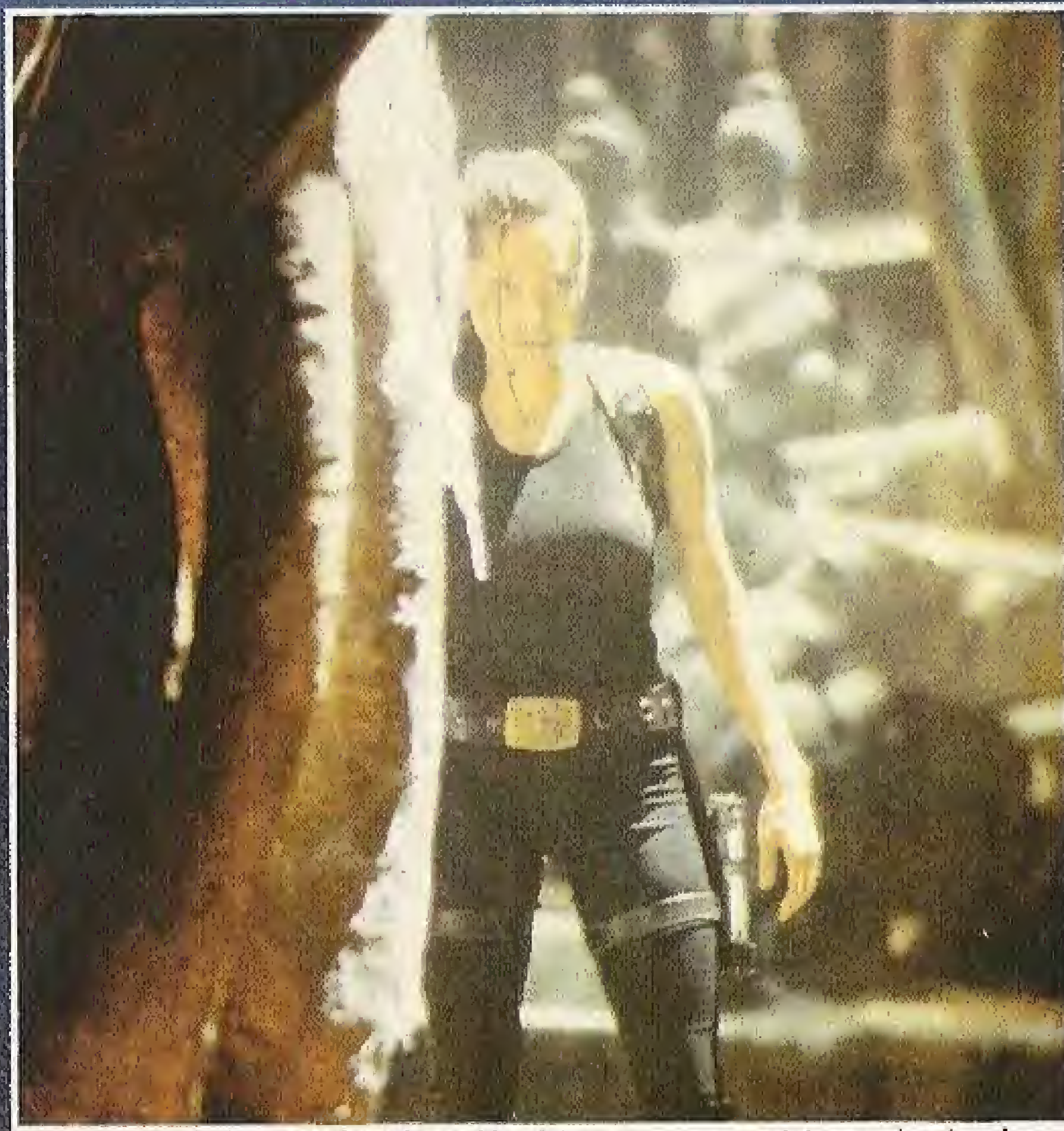


Sprytna Lara dobrze przygotowała się do spotkania z nieproszonymi gośćmi. Ma np. duży wybór pistoletów i amunicji



Przepych dekoracji nie zrobił na Larze wrażenia





Lara nie wygląda na zadowoloną. Nic dziwnego, w tym miejscu pełno jest kurzu i pajęczyn, które kiepsko robią na cerę

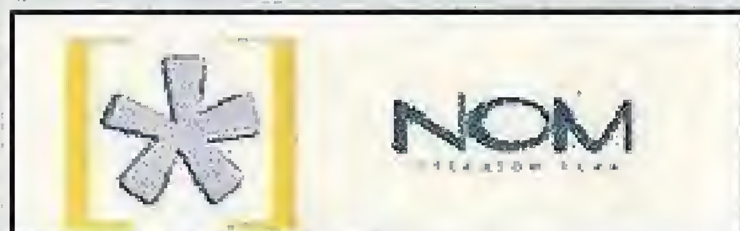
KONIEC

news telegram

Telekomunikacyjna wojna?

Wejście na rynek usług telekomunikacyjnych niezależnych operatorów międzystrefowych nie obyło się bez problemów. Od 1 lipca wystartował jedynie **NOM (Niezależny Operator Międzystrefowy)**, pozostali konkurenci (między innymi Netia) ruszą w późniejszym terminie. Jakby tego było mało, NOM twierdzi, że nawet teraz TP S.A. utrudnia mu świadczenie usług... Cóż, jak widać, konkurencja nie oznacza wcale uczciwej walki.

Na wszelki wypadek przypominamy, że teraz, dzwoniąc do innego miasta, wybierasz cyfrę 0, **następnie kod operatora** (jak na razie NOM – 1044, TP S.A. – 1033), numer kierunkowy i numer telefonu.



Tanie gadanie dla każdego

TP S.A. zapowiedziała obniżkę taryf od 1 września! Abonenci będą mogli wybrać pomiędzy następującymi opcjami: „Pakiet Standardowy" za 35 zł netto (0,29 zł za 3 min. połączenia lokalnego), „Pakiet Oszczędny" za 23 zł netto (15 minut rozmów lokalnych w abonamencie gratis, 0,58 zł za 3 min. połączenia lokalnego) oraz „Pakiet Niedrogi" za 30 zł netto (10 minut rozmów w abonamencie gratis, 0,34 zł za 3 minuty rozmowy). Dla osób często korzystających z telefonu przewidziano „Pakiet Aktywny" za 55 złotych (zawiera 35 impulsów gratis). **Pakiety te będą na razie dostępne tylko w wybranych regionach Polski!**
Info: www.tpsa.pl



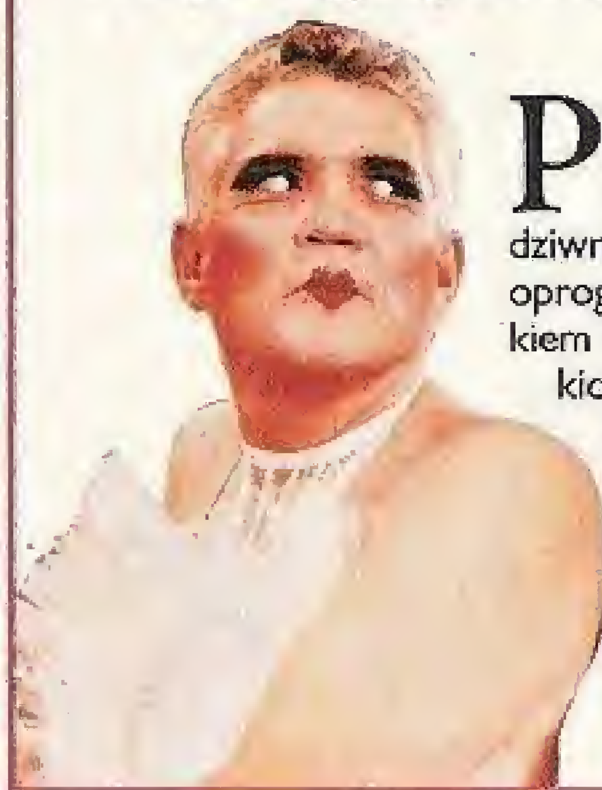
Również **NETIA** proponuje od lipca nowe ceny na swoje usługi. W pakiecie promocyjnym „Tani Abonament" firma gwarantuje do 31 grudnia 2002 roku abonament miesięczny za 26,23 zł plus VAT oraz 30 minut bezpłatnych połączeń lokalnych. W pakiecie „Tańsze Rozmowy" za 39,34 zł plus VAT dostaje się 80 minut bezpłatnych połączeń lokalnych i rozmowy międzymiastowe w cenie do 0,35 zł za minutę. W pakiecie tym Netia oferuje niższe opłaty za połączenia lokalne, międzystrefowe i do sieci komórkowych. W pakiecie „Internet Plus" (za 39,34 zł netto) dodatkowo można wykupić 100 godzin połączeń z Internetem za 72,95 złotych netto.
Info: www.netia.pl

Na inny pomysł wpadła **ERA GSM**. Abonenci (na razie wybrani) będą mogli testować nową usługę – tanie połączenia przerywane reklamami. W ciągu minuty rozmowy abonenci wysłuchają około 15 sekund reklam i zapłacą około 10 groszy.
Info: www.eragsm.pl

I znowu Microsoft...

Szpiegujemy, i nie tylko...





Produkty Microsoftu od zawsze budziły wiele kontrowersji, nic więc dziwnego, że także najnowsze oprogramowanie ze znaczkiem XP doczekało się gorzkich słów. Po zarzutach, że Microsoft szpieguje użytkowników, a nowy system jest wyjątkowo nieprzyjazny, przyszła pora na poważniejsze oskarżenia. Tym razem zarzuty wysunął nie byle kto, bo sam Georgi Guninski – znany tropiciel błędów oprogramowania. **Odkrył on, że na ataki hakerów wyjątkowo narażeni są użytkownicy pakietu Office XP (a dokładniej Outlooka XP oraz Internet Explorera 6).** Wystarczy bowiem, że wejdą oni na specjalnie spreparowaną stronę i wtedy... praktycznie stracą kontrolę nad komputerem oraz zawartością dysku. Podobnie jak poprzednio, winne są tzw. kontrolki ActiveX, mające według autorów ułatwić i uprościć pracę aplikacji w Internecie. Według odkrywcy błędu jedynym ratunkiem jest... odinstalowanie pakietu Office XP oraz systemu Windows. **A co na to Microsoft? Ano nic – firma stwierdziła, że przecież te same błędy były już w Outlooku '98 oraz Me, a poza tym ActiveX można wyłączyć!**

Nowy CASIO

Cyfrowe fotki

Firma CASIO zaprezentowała nowy model aparatu cyfrowego QV-3500 EX, który potrafi między innymi zapisywać zdjęcia w formacie TIFF, a także oferuje możliwość uzyskania fotografii wysokiej rozdzielczości nawet w formacie A4. W aparacie wykorzystano obiektyw CANON, co gwarantuje doskonałą jakość zdjęć. Nowością jest możliwość symulacji różnych czułości „filmu" oraz wykonywania zdjęć artystycznych.
Informacje: www.zibi.com.pl, tel. 0801 120 110.









ALE SZOK!

Porażający modem Nokii

O tym, że tylko ten się nie myli, kto nic nie robi, wiadomo od dawna. Podobnie jak i o tym, że nie ma ludzi ani rzeczy doskonałych. Nic więc dziwnego, że wpadki zdarzają się także najbardziej cenionym producentom. Ostatnio NOKIA wykryła, że jej modemy xDSL z serii M/MW 11xx oraz 51xx posiadają „drobną" wadę konstrukcyjną. Polega ona na tym, że przy odłączonym kablu zasilania łatwo wyłamać jeden z bolców we wtyczce. **Uszkodzony element powoduje wtedy zwarcie w gnieździe, co prowadzi do... porażenia nieszczęsnego użytkownika prądem.** Co prawda przedstawiciele firmy tłumaczą, że na takie ryzyko narażonych jest zaledwie 1% użytkowników, niemniej już teraz zaczęto (oczywiście za darmo) usuwać usterkę w firmowych serwisach firmy. Całe szczęście, że w Polsce niewiele osób korzysta z modemów xDSL... a jeśli już ktoś z was ma takie urządzonko, polecamy szybki kontakt z fachowcem od sprzętu!



DEVIL INSIDE: THE MOVIE



Powstaje właśnie scenariusz do filmu opartego na grze komputerowej, osadzonej w klimacie horroru, THE DEVIL INSIDE. Pokazana w grze telewizja początku XXI wieku jest zdegenerowana: dominują w niej popularne reality show i mroczne wizje przyszłości, w której życie ludzkie nie ma żadnej wartości. Realia gry zostaną teraz przeniesione w świat filmu. Detektyw Dave Cooper otrzyma od lokalnej stacji telewizyjnej zlecenie zrobienia reportażu z nawiedzonego domu, którego właścicielem był skazany kilka lat temu na śmierć groźny morderca. Akcja filmu rozpocznie się w święto Halloween, a producenci zapowiadają masę wrażeń – równie mocnych jak w grze. Jeżeli uda im się zrealizować ten trudny projekt, w kinie naprawdę będzie można nieźle się przestraszyć.

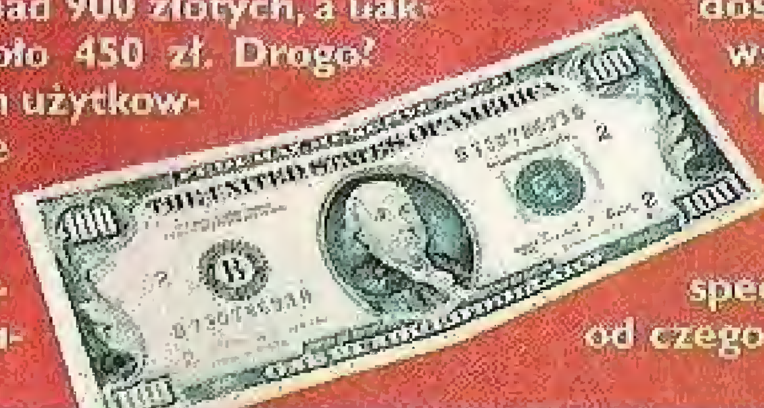
Czytelnicy GameSpot nominowali

Czytelnicy internetowego serwisu o grach komputerowych GAMESPOT.COM wytypowali najładniejsze gry komputerowe wszech czasów. W głosowaniu wzięło udział ponad 3500 osób, a wyniki nie zadziwiły chyba nikogo. Żadna starsza gra nie została nominowana z oczywistych względów – nie był to bowiem plebiscyt na najbardziej grywalny produkt, tylko na przebój, który może poszczycić się piękną grafiką.
A oto wyniki tego plebiscytu:

1. HOMEWORLD – Relic/Sierra
2. UNREAL – Epic/GT Int.
3. HALF-LIFE – Valve/Sierra
4. GRIM FANDANGO – Lucas Arts/Lucas Arts
5. BLACK & WHITE – Lionhead/EA Games
6. QUAKE III ARENA – id Soft/Activision
7. MYST – Cyan/Broderbund
8. UNREAL TOURNAMENT – Epic/GT Int.
9. FREESPACE 2 – Interplay/Interplay
10. GIANTS: CITIZEN KABUTO – Planet Moon/Interplay

Ile za Windows XP?

Wiadomo już, ile trzeba będzie zapłacić za najnowsze okienka. Windows XP, wersja instalacyjna, będzie kosztował ponad 900 złotych, a uaktualnienie około 450 zł. Drogo? Cóż, w zamian użytkownik dostanie „jeszcze lepszy, szybszy oraz łatwiejszy w obsłudze" system. Tak przynajmniej mówią w reklamach... Tymczasem w połowie lipca przez ponad dzień wersja testowa Windows XP była dostępna w Sieci – wszystko w wyniku błędu zabezpieczeń jednego z serwerów. Aby uruchomić program potrzebny był specjalny kod-klucz. Ale od czego są hakerzy?



Dostęp do Internetu

Nadal drogo, nadal nie dla wszystkich

Kolejni operatorzy zaczynają wabić klientów „najniższymi" opłatami za korzystanie z Sieci. Postanowiliśmy przyjrzeć się tym superofertom. Część z nich wydaje się naprawdę ciekawa, część okazała się jedynie próbą przyciągnięcia klientów. Niestety, duża grupa z tych propozycji dostępna jest jedynie w wybranych rejonach kraju – dokładne informacje na ten temat otrzymacie w biurach obsługi klienta danej firmy...

Firma	Opłaty	Usługa	Cena 3 min. w Sieci
TP S.A.	23,00 zł (netto) 60,00 zł (netto)	Najniższy abonament **30** godzin dostępu do Sieci*	9 groszy
	102,00 zł	Kwota do zapłaty (brutto)	
Netia	43,00 zł 89,00 zł	Najniższy abonament **100** godzin dostępu do Sieci**	3 grosze
	132,00 zł	Kwota do zapłaty (brutto)	
Dialog	17,00 zł 84,18 zł	Najniższy abonament **Nielimitowany dostęp**	niecały 1 grosz (OK!)
	101,18 zł	Kwota do zapłaty (brutto)	
Szeptel	26,80 zł (netto) 50,00 zł (netto)	Najniższy abonament **83 do 160** godzin w Sieci	3 grosze
	94,00 zł	Kwota do zapłaty (brutto)	
Tele2	121,00 zł	**Łącze radiowe*****	niecały 1 grosz (OK!)
	121,00 zł	Kwota do zapłaty (brutto)	
AsterCity	129,00 zł	**Dostęp szerokopasmowy******	niecały 1 grosz (OK!)
	129,00 zł	Kwota do zapłaty (brutto)	

* *Oferta dostępna najwcześniej od września*
** *Oferta promocyjna*
*** *Cena bez kosztów instalacji, oferta dla grupy 3 użytkowników, dostęp stały*
**** *Cena nie zawiera kosztów instalacji, dostęp stały*

Informacje: www.netia.pl, www.dialogok.pl, www.szeptel.pl, www.tele2.pl, www.astercity.com.pl, www.tpsa.pl

A jednak koniec wojny!

Czyżby giganci się dogadali?

Wszystko, co dobre, musi się kiedyś skończyć. Prawdopodobnie z takiego właśnie założenia wyszli przedstawiciele firm AMD oraz Intel. Do niedawna obydwie korporacje toczyły krwawą wojnę cenową, dzięki czemu do sklepów trafiały coraz tańsze (a zarazem coraz szybsze) procesory. Niestety, te wspaniałe dla kupujących czasy chyba już się skończyły. Jak przekonują znawcy problemu, obydwaj konkurenci tak mocno nadwyrężyli swoje siły oraz zasoby pieniężne, że... dalsza walka mogłaby wykończyć ich obu – czyli doprowadzić do załamania finansowego! Na następne znaczące obniżki przyjdzie nam więc długo czekać.

Pojedynek rozpoczął się od obniżki cen Pentium IV, w niektórych sklepach nawet o 55%. Na ten ruch Intela zareagował AMD i w ciągu kolejnych dwóch miesięcy obie konkurujące firmy na zmianę redukowały swoje ceny. Co prawda dzięki temu AMD zwiększył udział w rynku do około 22%, ale za to... zyski ze sprzedaży zmniejszyły się o 17%! Również jego rywal, firma Intel, sprzedając więcej, zarobił prawie o 8% mniej. Najprawdopodobniej obydwaj producenci powrócą teraz do swoich starych praktyk: każdy nowy procesor (niekoniecznie lepszy i wydajniejszy) będzie dużo droższy od swoich poprzedników. Stworzy to firmom szansę na odrobienie strat, zwłaszcza że premiera Windows XP zmusi użytkowników do zmodernizowania komputerów (wg przewidywań nowy system będzie potrzebował do pracy co najmniej procesora 600MHz i 128 MB RAM).

Na szczęście zakończenie pojedynku ma również pozytywny skutek – mniejsi producenci, tacy jak np. firma VIA, będą mogli spokojnie rozwijać konkurencyjne konstrukcje.

Teraz drożej!



Tekst: Michał „Krooger" Cichy, R.J., „Yackool"; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer, Sven Doring/AM5, Casio

news telegram

Internet kłamie?!

Amerykańska Federalna Komisja Handlu twierdzi, że internauci są... oszukiwani przez wyszukiwarki sieciowe! Ich zdaniem administratorzy stron (między innymi MSN, HotBot, Lycos czy Altavista) manipulują wynikami poszukiwań. W efekcie tych działań odnośniki do stron firm uiszczających dodatkowe „opłaty" pojawiają się znacznie częściej niż konkurencji.

Filmowi piraci wygrywają

Producenci filmów tracą codziennie ogromne kwoty pieniędzy – tak wynika z raportu MediaForce. Największe hity kinowe – „Lara Croft: Tomb Raider", „Shrek" czy „Pearl Harbor" – są najpopularniejszymi plikami dostępnymi... w Sieci. Nie dość, że pojawiają się tam jeszcze przed oficjalną premierą, to dzięki nowym metodom kompresji ich pobranie staje się coraz łatwiejsze! Co gorsze, okazuje się, że producenci filmów nie znajdują żadnych sposobów, aby walczyć z tym zjawiskiem. Póki co, ograniczają się więc do żądania odszkodowań od... producentów oprogramowania pozwalającego przegrywać filmy na PC!



Bardzo tajny Wolfenstein

Z powodu wielkiego zainteresowania nadchodzącym przebojem RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN na Sieci pojawiło się mnóstwo nie do końca zgodnych z prawdą informacji na jego temat. Aby zapobiec dalszemu chaosowi, firma Activision zdecydowała się kontrolować wszystkie informacje na temat tworzonej przez siebie gry. W oświadczeniu wydanym przez firmę czytamy, że data premiery nie jest dokładnie znana oraz że: „Wszelkie publikacje mogą być tworzone wyłącznie w oparciu o oficjalne materiały Activision". To może dość radykalne środki, ale można zrozumieć obawy twórców gry...



Przed daleką podróżą...

Nowy serwis podróżniczy



Wakacje – słodki czas leniuchowania, odpoczynku i podróży. Przedtem jednak czeka cię męcząca bieganina po biurach podróży. Możesz jej uniknąć, jeśli masz dostęp do Internetu. Zaoszczędzisz wówczas trochę cennego czasu i dowiesz się wielu ciekawostek o miejscach, które chcesz odwiedzić. Wszystko dzięki nowemu serwisowi w Sieci: **www.travelplanet.pl**. „Planeta Podróży" dostarczy ci także informacji o cenach wyjazdów „last minute", pozwoli zapoznać się z uwagami innych turystów i poradami z cyklu: „Co każdy turysta wiedzieć powinien". Warto odwiedzić TravelPlanet, nawet jeśli w najbliższym czasie (tak jak redakcja CLICKA!) nie planujesz odpoczynku.





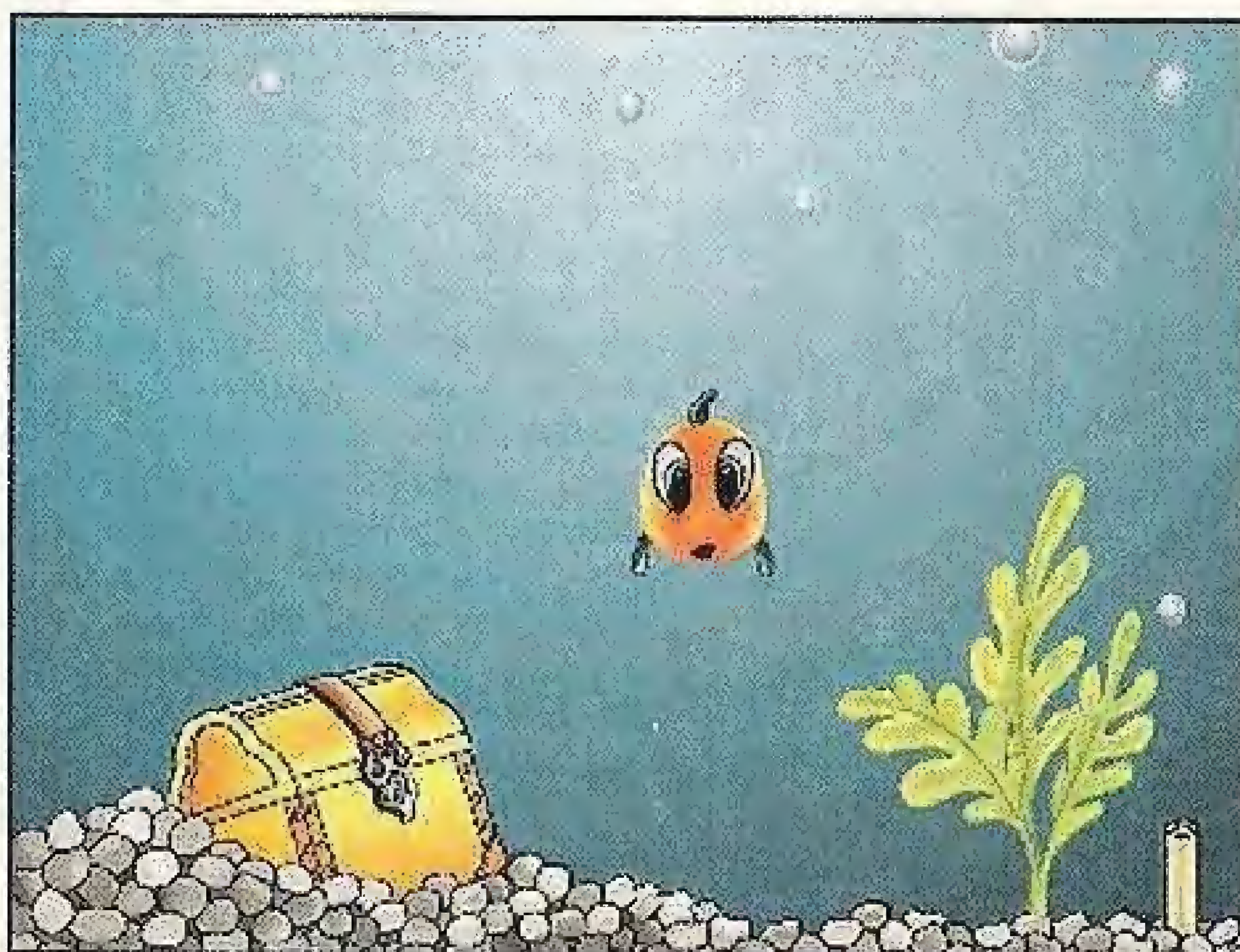
Wszystkie koty grają w Quake'a!

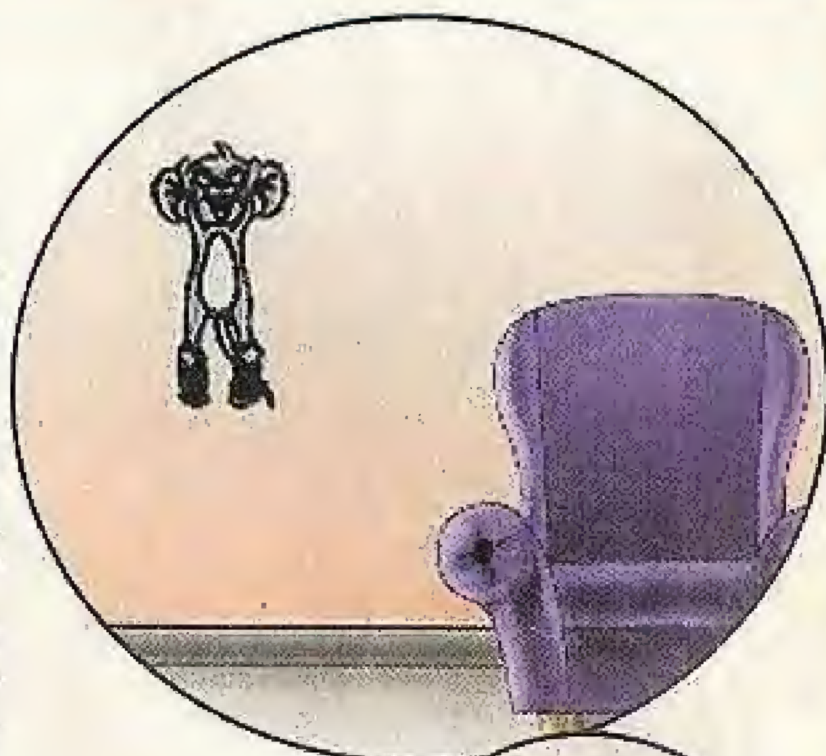
Zwierzę też człowiek, nie?



Czy zastanawiałeś się kiedyś, co robi twój kot, gdy zostaje sam w domu? Zapewne odżywia się liśćmi roślin doniczkowych, zrzuca ze stołu wazony i ćwiczy pazury na obiciu twojej ulubionej kanapy. Na szczęście już niedługo znajdzie sobie całkiem nowe hobby. Będzie... grał na komputerze!

W czerwcu firma CyberPounce wprowadziła na rynek pierwszy w historii program przeznaczony dla tych właśnie zwierzątek. Składa się on z kilkunastu wygaszaczy ekranu oraz 5 mini-gierek, które przyciągają uwagę kota nie gorzej niż gołąb maszerujący po parapecie. Statystyczny myszojad po prostu oszaleje, widząc na ekranie pływającą rybkę i słysząc, jak ta bulgocze sobie wesoło. Czemu? Bo dzięki współpracy z najlepszymi zachodnimi badaczami kotów programiści z CyberPounce opracowali taki zestaw obrazów i dźwięków, który niemal idealnie trafia do skomplikowanego mózgu futrzaka, zaopatrzonego w wyostrzony słuch i nierozróżniające kolorów oczy. Producenci obiecują jednocześnie, że kot nie porysuje ekranu monitora. Jego pazury, tak jak ludzkie paznokcie, nie są w stanie uszkodzić szkła.









Myślałeś, że nie dam sobie rady z obsługą twojego PC?

Tekst: Michał „Krooger" Cichy, R.J., „Yackool"; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer

Jak zrobić idealną grę?

czyli zawodowcy (znaczy my) radzą innym zawodowcom

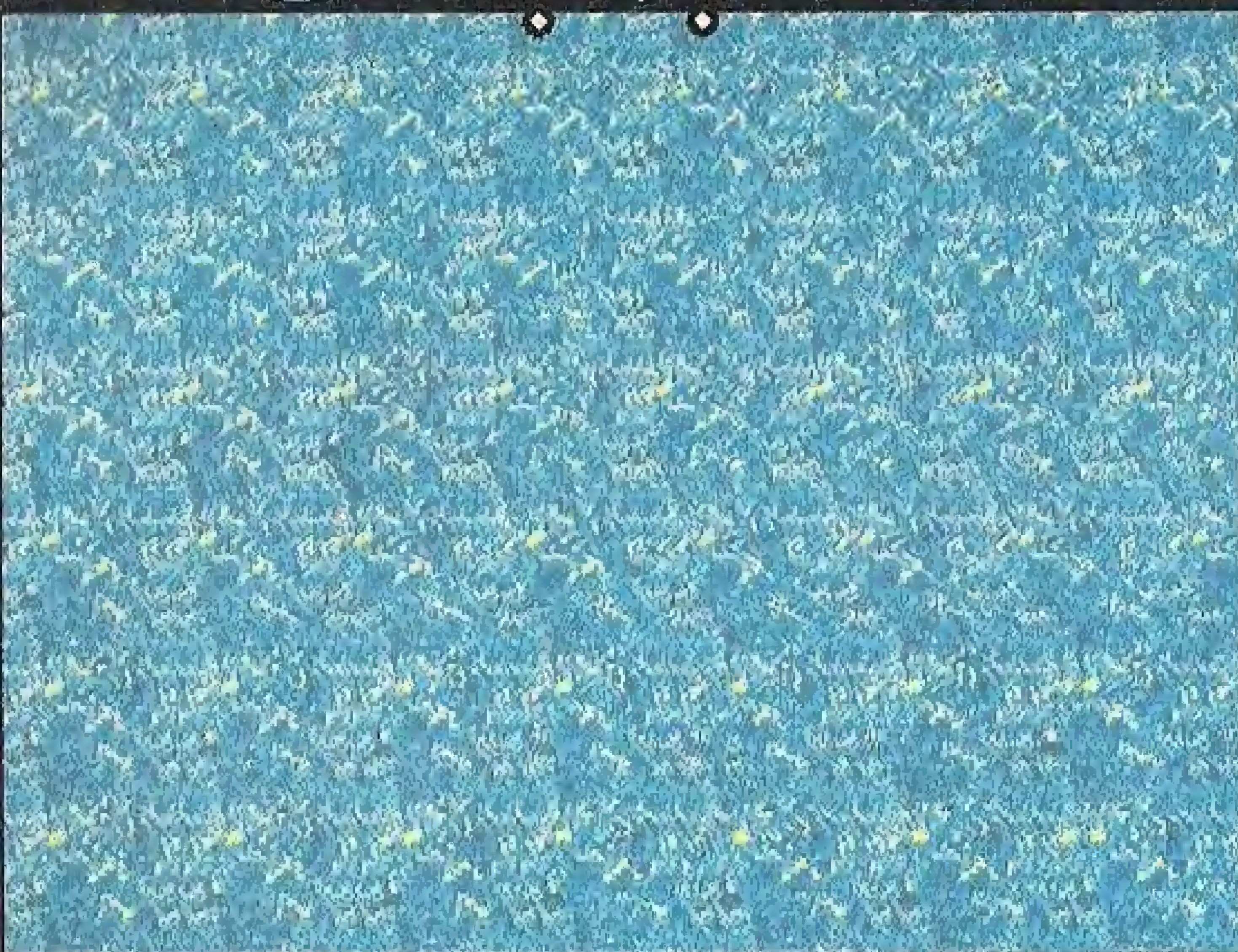
Chciałbyś osiągnąć sukces na miarę TOMB RAIDERA? Masz już programistów, autorów muzyki i grafików, ale brakuje ci pomysłów? Skorzystaj z naszych rad!

- *Najważniejsza jest postać głównego bohatera. Nasi analitycy po dokładnym zapoznaniu się z gustami graczy zadecydowali, że ideałem byłoby połączenie Lary Croft z Diablo oraz ze Shreklem. Zielone, pulchne cielsko z długim warkoczem i rogami to gwarantowany sukces.*
- *Dużo lepiej się sprzedają gry z cyfrą w tytule... pod warunkiem, że nie jest to zbyt duża liczba. Proponujemy więc 2, 3 lub 4.*
- *Miejsce akcji jest równie ważne! Ideałem byłby opuszczony grobowiec gdzieś w podziemiach opuszczonej planetoidy pędzącej w kierunku Ziemi. Tym samym połączysz kilka wątków akcji. Po pierwsze, gracz musi uratować planetę. Po drugie, trzeba odszukać zaginiony skarb. Po trzecie, uniknąć starożytnej klątwy. Po czwarte...*
- *Twój przebój za nic w świecie nie może ukazać się w terminie! Najważniejsza zasada dobrego marketingowca: najpierw zrobić zamieszanie wśród potencjalnych nabywców, potem pokazać wersję demo, następnie zmienić 90% gry i rzucić ją do sklepów... pięć-sześć miesięcy po pierwszej dacie premiery.*
- *I na koniec ostatnia cenna rada: jeśli nie masz super pomysłu, zrób gorszą grę i sprzedaj ją przed Bożym Narodzeniem. Sukces gwarantowany. A więc do pracy!*

MaGiCZnY oBrAzEK

Czy słyszałeś kiedyś o stereogramach? Na pewno! Niesamowite, na pierwszy rzut oka składające się z bezładnych wzorków obrazki parę lat temu stały się prawdziwym przebojem. I my także przygotowaliśmy dla was taki rysunek. Gdy dobrze się w niego wpatrzycie zobaczycie, że przedstawia... No właśnie, co? To jest nasza zagadka-niespodzianka. Co jest na obrazku poniżej:

1. CLICKERS przed komputerem
2. Trzy Radosne Buźki
3. Lara Croft?



Nic nie widzisz? Spróbuj patrzeć tak, aby z dwóch kropek u góry obrazka zrobiły się cztery, a następnie dwie środkowe nałożyły na siebie.

Znajdź szczegóły

Czy widziałeś już przygody gburowatego, ale sympatycznego Shreka? Jeśli nie, to koniecznie idź do kina. A na razie spróbuj odszukać 6 szczegółów, którymi różnią się te obrazki







Odp: pasek na sukience oraz frotka na włosach księżniczki, strzała w pupie Shreka, lewe ucho ogra, brązowy krzak pomiędzy postaciami, zielony krzaczek po prawej

Indiana Jones and the Last Crusade

WPADKI I POTKNIĘCIA PRODUCENTÓW FILMU

Kto nie zna przygód Indiany Jonesa?! Ale mało kto zauważył kilka błędów, które wkradły się do filmu. Oto niektóre z nich...

- Po kąpieli w katakumbach w Wenecji Jones jest... kompletnie suchy (z wyjątkiem jego włosów, z których kapie woda, zostawiając plamy na ubraniu).
- Z okna w apartamencie Donovana widać... nowoczesny budynek.
- Indiana pokazując Marcusowi pamiętnik taty, zamyka go 4 razy... bez otwierania!
- W poczekalni lotniska dwóch ludzi czyta niemieckie gazety z 1918 r, czyli z okresu poprzedzającego o 20 lat akcję filmu!
- Gdy Indy zmaga się z działem czołgu podczas jazdy przez wąwóz, ma usmoloną całą twarz. W kolejnej scenie, kiedy wspina się z przepaści, jest już czyściutki!
- Jak Indy mógł zmieścić się w ubranku stewarda na sterowcu? Przecież ich właściciel był znacznie niższy od naszego superbohatera!

Więcej wpadek znajdziecie pod adresem www.indy.stopklatka.pl

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW Z NR 14

DIABLO 2: Odp.: Nowe postacie to Druid i Zabójczyni. Nagrody wylosowali Sławek Tyblewski z Poznania, Jakub Banach z Justynowa k. Łodzi, Paweł Kwaśnik z Zielonej Góry, Marta Bączyk z Aleksandrowa Łódzkiego, Tomasz Lisowski z Kuźnicy, Michał Stolarek z Radomia, Krzysztof Kuziela z Warszawy.

TOP-20: Jakub Szwed z Kielc.

TROPICO: Dyktatorowi pomóc mogą USA oraz Rosja. Nagrody dostaną: Anna Daniluk z Krasnegostawu, Jakub Raush z Poznania, Paweł Złoto z Wandalina, Rafał Malec z Tych, Klaudia Mechowska z Dzierżoniowa, Marcin Usik ze Szczecinka, Maksymilian Dzikowski z Polic, Jakub Jarlaczyński z Goleniowa.

Gratulujemy!

KUPONY KONKURSOWE

CLICK! TOP 20 | CLICK! TOMB RAIDER

Tekst: R.J., „Yackoo!”, Zdjęcia: UPI-ITI

Cześć!

Na początek ważna informacja: zmieniamy zasady działania naszej poczty. Ponieważ Waszych listów i maili jest coraz więcej, nie jesteśmy w stanie odpisywać na wszystkie. Tak więc będziemy odpowiadać na wybraną korespondencję, a najciekawsze listy zostaną przedstawione w CLICKU! Oczywiście nadal będziemy uważnie czytać wszystkie Wasze uwagi, prośby oraz groźby.

Kilka listów o krytyce...

Lubię waszą gazetę i od niedawna ją prenumeruję. Uważam, że jesteście najlepszą gazetą na rynku. Irytują mnie ludzie, którzy piszą, że nie opublikujecie ich listu, bo nie uznajecie krytyki. Oni chcą się tylko pochwalić swoim kolegom, że w CLICKU! opublikowano ich beznadziejny list! Ludzie, zastanówcie się sto razy, zanim coś napiszecie! Mam jedno pytanie: w recenzji BLACK & WHITE (nr 5/2001) oceniliście ją czerwonymi minusami – co to miało znaczyć? Albo w recenzji ARCANUM znaki zapytania?

Macio z Gostynina

Nie wszyscy, którzy piszą krytyczne listy, chcą jedynie pochwalić się znajomym. Nieduża część korespondencji zawiera naprawdę cenne uwagi i te listy publikujemy. Natomiast zdarza się często, że część piszących po prostu chce rozładować agresję i wybiera sobie do tego celu nasze pismo. Osobną kategorię stanowią także fanatyczni miłośnicy innych pism, którzy, mimo że nie czytają CLICKA!, uwielbiają dawać nam „złote" rady...
Zarówno ARCANUM jak i BLACK & WHITE nie były testami gier, tylko pierwszymi wrażeniami, których nie mogliśmy jeszcze oceniać – z tego powodu zamiast oceny znalazły się te dziwne znaki.

Piszę do was ponownie. Ten, kto mówi, że Clickers jest lamerem, chyba sam nim jest! Powinniście drukować mniej listów krytykujących (czytelnikom się to już dostatecznie znudziło). Co do Pokemona i Dragonball to jestem chyba jedyną osobą, która lubi i to, i to. Kiedy dacie nalepki z nowymi Pokemonami – część drugą? Zwiększcie o 1 stronę FUN! oraz kody. Proszę też o dział Manga & Anime – raz na jakiś czas. Kiedy będziecie mieli oficjalną stronę WWW? A na koniec pytanko: czym różni się Netscape Navigator od Internet Explorera? I jeszcze coś: jeżeli ktoś chce ze mną korespondować, oto mój mail: emka100@wp.pl

Emka

Nalepki z Pokemonami damy, gdy zdobędziemy legalne materiały z ich wizerunkami (to niestety trwa – są wakacje i pracownicy wielu firm odpoczywają). FUN od pewnego czasu zajmuje dwie strony i więcej nie będzie. O Mandze i Anime piszemy co jakiś czas. Nad naszą stroną pracuje już specjalny dział internetowy naszego wydawnictwa – jest więc szansa, że w końcu witryna powstanie.
Obydwa programy służą do przeglądania zasobów Sieci. Różnią się wyglądem oraz producentem – IE stworzył Microsoft.

ne chyba nikomu, z tego, co się dowiedzieliśmy, firma planuje wprowadzić opłatę 60 zł (plus VAT) za 30 godzin w Sieci. Do tego należy doliczyć oczywiście cenę zwykłego abonamentu. O cenach Internetu przeczytasz w naszych Newsach na stronie 77.
Nie opisaliśmy jeszcze bardzo wielu programów oraz gier – po prostu nie da się tego zrobić w tym samym czasie.
Być może zabrzmi to dziwnie, ale to nie my (czyli redakcja) decydujemy o cenach CLICKA! To, ile będzie kosztowało pismo, ustala zarząd naszego wydawnictwa.



Na czarną godzinę lub... na rachunki za telefon!

Internet: gdzie i jak?

Mam do was parę pytań. Przeczytałem w waszej gazecie o usłudze internetowej „DIALOG". W jakich miastach jest ona dostępna? Czy to prawda, że podobno od września będzie można zapłacić TP S.A. 200 zł i siedzieć przez cały miesiąc w Internecie bez ograniczeń? Dlaczego nie opisaliście chyba najlepszego programu do tworzenia gier RPG, jakim jest „RPG-maker 2000". Jeżeli się nie mylę, jest to darmowy program, który można ściągnąć z Internetu. Mam nadzieję, że ceny lipcowego, jak i sierpniowego numeru nie podniesiecie do 10 zł?

Pozdrawiam
Son Gorant

Prywatni operatorzy telefonicznie cały czas zwiększają obszar swojego działania, tak więc najświeższe informacje uzyskasz u danego operatora. Sieć Dialog działa m.in. we Wrocławiu, Wałbrzychu, Jeleniej Górze, Elblągu, Lublinie, Zielonej Górze, Łodzi, Bielsku Białej i Legnicy. Dokładne plany TP S.A. nie są zna-

Jak większość polskich internautów jestem niezadowolonym klientem TP S.A. Od dawna chcę zmienić operatora lub sposób łączenia się z Internetem. Interesują mnie łącza SDI albo połączenie przez modem z innymi operatorami. Proszę o przysłanie mi informacji na temat opłat za SDI (lub innych atrakcyjnych łącz stałych) i cen u innych operatorów za dostęp do Internetu (mieszkam w województwie wielkopolskim, w Gnieźnie). Jakie są koszty za korzystanie z usług innych operatorów, np. Internet Data Systems (abonament miesięczny, impuls itd).

Piotr

Takie pytania pojawiają się w Waszych listach coraz częściej. Niestety, zwykle nie możemy na nie Wam odpowiedzieć – po prostu nie znamy wszystkich firm świadczących usługi internetowe w Polsce, a tym bardziej ich cen. W twoim regionie usługi powinna świadczyć np. firma Netia (www.gniezno.top.pl) – co do innych firm nie posiadamy danych.
Najtańszym sposobem uzyskania dostępu do Sieci jest zmiana operatora (jeśli istnieje taka możliwość). W przeciwnym razie pozostają jedynie drogie usługi TP S.A. O ich cenach dowiesz się w lokalnym biurze obsługi klientów – koszty mogą się różnić w zależności od regionu kraju (operatorzy mogą organizować różnego rodzaju promocje).

Konkursy w CLICKU!

Jestem waszym czytelnikiem od pierwszego numeru. Bardzo dobijają mnie w waszej gazecie konkursy, na które odpowiedzi trzeba

Jak oceniamy gry?

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:
- PC – *niestety, tej gry nie ma na tę platformę*
- PSX – *opisujemy wersję dla tej platformy*
- N64 – *już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...*
- PC – *wkrótce wersja dla...*

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

Tytuł i rodzaj gry

Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

Najważniejsze zalety i wady gry

Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen

Krótkie podsumowanie recenzji

Ocena końcowa

PC | PSX | N64 | Mac | PL / A
Clicker's Revenge 4
Super Akcja
10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy
Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD
Grafika 5 | Dźwięk 5+ | Frajda 6
+ Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!
– Bardzo łatwo uzależnia – jak zaczniesz grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera
Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick
5+

Wasza twórczość

Minęło już kilka lat
od kiedy przyszedł na świat
rocznik, pierwsze uderzenie
pierwsze spotkanie, wielkie
wydarzenie
O którym ja sam przekonałem się
więc posłuchaj stary, posłuchaj mnie
Jest jedna gazeta, jedyna na świecie
„Click" to potęga i dobrze
o tym wiecie
Tematy są w niej zawsze gorące
czy lato, czy zima, czy deszcz,
czy słońce
Otwierasz i czytasz
nikogo nie pytasz
Pierwsza strona oczywiście
spis treści
dalej lecisz i są same wieści
Ze świata gier, tylko nowości
takiej gazety nie było w przeszłości
Kilka porad w dziale „Tips & Trix"
to co czytasz to nie żaden mix
Kolejne artykuły to sprzęt,
nie formuły
Internet, kino oraz nowości
są też wypowiedzi znanych gości
A na koniec listy, Clickers,
a także nagrody
przeczytaj uważnie póki jesteś młody
Bo już Mr. X dzwoni za
kolejnym numerem
ten mu nie wystarczył, jest
kolekcjonerem
W końcu rok 01, nowe rozdanie
jubileuszowy numer, gorące
powitanie
Pomimo podwyższonej ceny
3.80 (w tym VAT)
dla niektórych osób przyszedł
pieniężny kat
To i tak dalej jesteśmy z Wami
wierni fani, niepokonani
Sięgnijmy wstecz,
extra numery, płyta CD i inne baje-
ry za FRIKO!!!!
I to w Was najwięcej cenie
skoczyłbym dla Was nawet w pło-
mienie
Na tym kończe moje rymowanie
pozdrawiam wszystkich
oraz ciocię Hanie

Kamil Krupka, Siedlce

wysyłać na kartach pocztowych i jeszcze z kuponami z kilku poprzednich numerów. Można przecież wysłać e-maila z nazwą konkursu i odpowiedzią (to samo z listą TOP 20 i TOP 5). Stało by się coś, jakby ludzie pisali bez kuponów? Właściwie, po co to komu? Po prostu załóżcie oddzielne konto na konkursy i TOP-y, a problem zniknie.

SOLO z Tomaszowa Mazowieckiego

Kupony konkursowe nie są żadnym szczególnym wymysłem. Po prostu, konkursy przeznaczone są dla osób kupujących CLICKA!, a nie np. takich, co w salonie prasowym przeczytają numer i zechcą wziąć udział w konkursie. Dzięki kuponom zyskujemy większą pewność, że uczestnik jest naszym stałym czytelnikiem (no, chyba że wyrwał stronę z pisma kolegi). W wypadku dużych konkursów, gdzie nagrody są bardziej wartościowe, nagradzamy tych, którzy kupują nas regularnie – dlatego trzeba nakleić kilka kuponów z np. 2-3 numerów.

kupon archiwalia CLICK!

Warunkiem otrzymania kserokopii stron z numerów archiwalnych jest przysłanie koperty zwrotnej A4 wraz ze znaczkiem pocztowym i kuponu. Jeden kupon upoważnia do otrzymania maksymalnie 10 stron odbitek!



Cierpliwość i przyzwoitość, mają swoje granice. Granice mojej cierpliwości dawno zostały już przekroczone, Wy (lub sponsor – nie wnikam) przekroczyliście zaś granice przyzwoitości! O co chodzi? O konkurs PROJECT IGI, który został rozwiązany w lutym, a ja mam wątpliwą przyjemność być jego laureatem. A tak! Bo teraz mamy lipiec, a ja, jak nie widziałem nagrody, tak dalej jej nie widzę! Apelowałem już do Was parę razy i otrzymałem tylko jedną odpowiedź: aby czekać, bo to wina sponsora. Czekam – minęło już 5 miesięcy... i sam nabyłem PROJECT IGI!

Jarek Malicki

Bardzo przepraszamy za tak przykre doświadczenia i długi czas oczekiwania. Niestety, jak widzisz, niektórzy dystrybutorzy gier zachowują się mało poważnie i najpierw coś obiecują, a potem się wykręcają sianem. Nie mamy na to żadnego wpływu (chyba że zrezygnujemy z konkursów). Na szczęście ostatnio większość nagród fundujemy sami i nie ma już problemów z ich wysyłką. Postaramy się w jakiś sposób wynagrodzić ci długi czas oczekiwania.
Drodzy czytelnicy, jeśli macie jakiekolwiek problemy z nagrodami, które wygraliście w naszych konkursach, dzwońcie do naszego sekretariatu – (22) 5170244.

Piractwo i nie tylko

Tak jak zapewne większość Polaków, posiadam kilka pirackich płyt. Kiedy widzę w każdej gazecie odpowiedzi na listy o piractwie, to normalnie mnie krew zalewa. Chodzicie dumni z siebie, że jesteście prawymi ludźmi i że nie kupujecie piratów. U Was to normalka, bo po co je kupować, skoro codziennie dostajecie oryginalne gry do recenzji zafundowane przez jakąś firmę albo wszyscy się zrzucacie (co piętnaście głów, to nie jedna). Dałbym zabrać sobie mój komputer, jeżeli byście nie pracowali w gazecie komputerowej i nie kupowali piratów! Ale co tam! Piractwo to przecież przestępstwo, prawda?
No dobra, skończę o tym, bo odpowiedź będzie taka, jak zawsze. Może teraz Manga. Nienawidzę tych bajeczek, ale chamem nie jestem i nie napiszę, abyście tego nie dawali, bo są inne gazety o tej tematyce. Nie będę żałował tych kilku stron. Rozszerzcie skalę ocen. Już mnie denerwuje to, że każda gra ma 6. Najwyższą ocenę powinny dostawać naprawdę wyjątkowe gry.

Lord of Destruction

Tak jak większości Polaków, nie stać nas na kupowanie dowolnego programu, o jakim pomyślimy. Owszem, do testów dostajemy sporo gier za darmo. Ale nie wszystkie. Często się zdarza, że, aby opisać jakiś przebój, musimy jechać do dystrybutora i grać na miejscu. Czasami także zmuszeni jesteśmy kupować gry na Zachodzie, bo w Polsce legalnie ich jeszcze nie ma. Jednak to wszystko odbywa się w ramach pracy. Jeśli ktokolwiek z redakcji chce na domowym PC zainstalować sobie cokolwiek, to musi to kupić za własne pieniądze. Nie ważne gdzie: legalnie czy u pirata – to jego prywatna sprawa. Jednak niezależnie od tego uważamy i będziemy nadal uważać, że kupowanie pirackich kopii jest przestępstwem. Poza tym, czym tak bardzo się denerwujesz? Przecież nikt ci nie każe kupować oryginalnej wersji, a jedynie stwierdza, że postępując inaczej, łamiesz prawo.
Mangi nie jest w CLICKU! znowu tak wiele i nigdy nie będzie jej 100%. Skali ocen raczej nie zmienimy. A co do wysokości ocen gier – jest to prywatna sprawa autorów. Jeśli się komuś coś podoba, niech ma szansę to wyrazić!

CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina, Michał Cichy

Graficy:
Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze:
Krzysztof Adamczyk, Malwina Kalinowska, Marcin Kułakowski, Piotr Moskal, Jacek Piekara, Grzegorz Pocztarski, Jacek Śniadecki, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA,

tel. (0-22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Deszczyk, Beata Henłosz, Julia Poruczko, Agata Przonek tel. (0-22) 517 02 58

Druk:
Donnelley Polish American Printing Company
Kraków

Copyright:
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o.,
Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa.
Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy.

Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

Wydawnictwo H. Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona przez Wydawcę.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada.

Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

ISSN [illegible]-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Pożegnania nadszedł czas



Kochani!
Długo zastanawiałam się, jak zacząć. Witajcie? Drodzy Czytelnicy? Postanowiłam rozpocząć właśnie w ten sposób. Nie da się bowiem ukryć, że przez ten czas, kiedy byłam redaktor naczelną CLICKA!, bardzo przywiązałam się do tysięcy osób, które co dwa tygodnie kupują nasze pismo. Co więcej, bez Was nie byłoby CLICKA! i spełniłyby się przykre przepowiednie niektórych kolegów z tzw. branży, którzy twierdzili, że nasze pismo upadnie z hukiem po kilku miesiącach. Tak się nie stało, co więcej, mimo kryzysu na rynku prasy, CLICK! ma się całkiem dobrze.
Przez półtora roku to pismo było dla mnie wszystkim. W redakcji spędzałam prawie każdą chwilę, mam tutaj najlepszych przyjaciół i nie mogłam wyobrazić sobie życia bez CLICKA! Niestety, wszystko, co dobre, kiedyś się kończy. Czasami trzeba coś zmienić w swoim życiu i podążyć inną drogą. Trzeba też zwolnić miejsce młodszym osobom, które też muszą dostać w życiu swoją szansę. Dlatego też następny numer CLICKA! będzie przygotowywał nowy redaktor naczelny, Piotr „Frogger" Moskal. Jak sobie poradzi? Na pewno dobrze. Ma przecież do pomocy ten sam, świetny zespół, który przez cały czas tworzył CLICKA! razem ze mną.
Ale ja nie mówię ŻEGNAJCIE. Wolę powiedzieć DO ZOBACZENIA. Pewno jeszcze kiedyś się spotkamy...

Od redakcji

Praca w pismach komputerowych nauczyła nas, że w tej branży wszystko się może zdarzyć. Jak sami wiecie, terminy premier są przesuwane, zapowiadane od lat hity nie ukazują się wcale, a kolejne pisma o grach pojawiają się i znikają. Niestety, niektóre rozstania są bardziej bolesne od innych. Tak dzieje się tym razem, kiedy zespół CLICKA! opuszcza nie tylko nasza szefowa, ale zarazem świetny kumpel, przyjaciel i... jednocześnie twórca naszego pisma. Cóż, tak czasami bywa. Pozostaje nam jedynie wierzyć, że mimo natłoku obowiązków „Krupik" od czasu do czasu zajrzy do naszej redakcji, tym razem w charakterze zawsze mile widzianego gościa.

Na koniec nie pozostaje nam nic innego, jak użyć jednego, magicznego słowa: DZIĘKUJEMY – za cały czas spędzany razem z nami w redakcji!

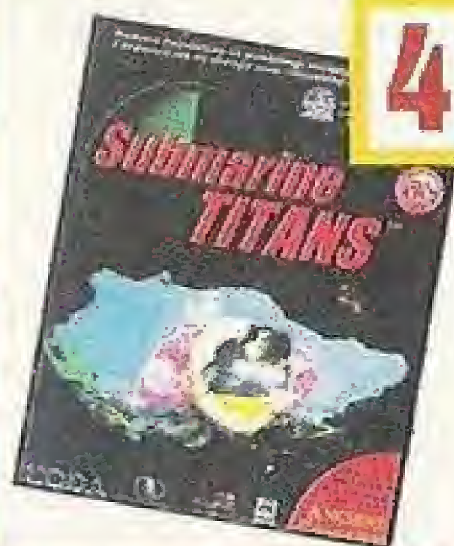
Zespół CLICKA!

SUPERKONKURS

WAKACYJNY KONKURS CLICKA

Submarine Titans
nagrodę ufundował CLICK!

4



Music Maker 5 i Junior
nagrodę ufundował CLICK!

61



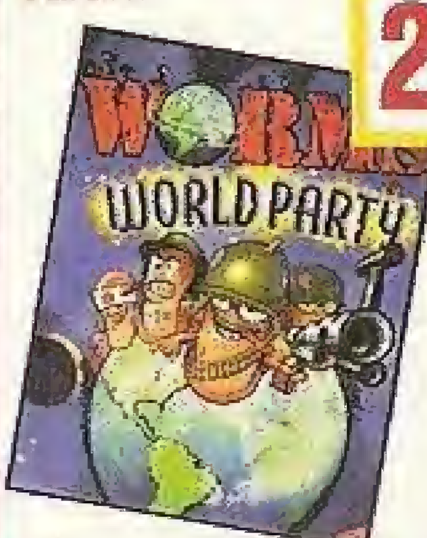
Giants: Citizen Kabuto
nagrodę ufundował CLICK!

27



Worms World Party
nagrodę ufundował CLICK!

20



Settlers 4, Pizza 2, Wrota Baldura 2, The Longest Journey
nagrodę ufundował CLICK!

21



Black & White
nagrodę ufundował CLICK!

10



Klasyka gier
nagrodę ufundował CD PROJEKT

13



Serious Sam
nagrodę ufundował PLAY IT



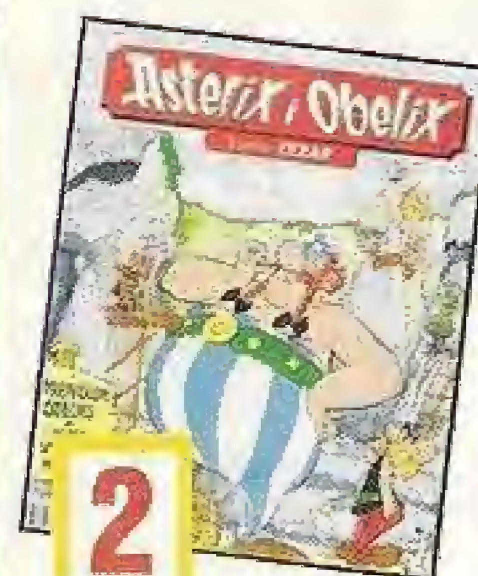
Lego Bionicle
nagrodę ufundowała firma LEGO

20





Komiks Asterix i Obelix
nagrodę ufundowało wydawnictwo EGMONT



2

Koszulka Earthworm Jim 3D
nagrodę ufundował CD PROJEKT



Koszulka Red Alert 2
nagrodę ufundował IM GROUP

6



Film Stuart Malutki
nagrodę ufundował WARNER BROS.

3



Okulary 3D
nagrodę ufundował IM GROUP



41

Drodzy Czytelnicy!

Wakacje nieubłaganie zbliżają się do końca. Na szczęście jest jeszcze nasz specjalny konkurs wakacyjny CLICKA! z cennymi nagrodami! To ostatnia chwila, by wziąć udział w tej zabawie. A oto jej zasady:

1. Aby wziąć udział w losowaniu nagród, należy przysłać na nasz adres **opowiadanie opisujące Waszą najciekawszą wakacyjną przygodę.**
2. Wraz z opowiadaniem musicie przysłać maksymalnie **2-3 zdjęcia związane** z opisanym przez Was wydarzeniem.
3. W losowaniu nagród wezmą udział wyłącznie prace przysłane w kopertach z naklejonymi wszystkimi kuponami konkursowymi z numerów wakacyjnych CLICKA! (13, 14-15 oraz 16-17). Na Wasze prace czekamy do **1 września 2001!**

Nasz adres:
CLICK!, skr. poczt. 333
04-026 WARSZAWA

Pamiętajcie o dopisku na kopercie

WAKACYJNY KONKURS CLICKA

Kubki i długopisy
nagrodę ufundował IM GROUP

7



PONAD 230 NAGRÓD DO WYGRANIA

KONKURS WAKACYJNY
KUPON NR 3

CLICKERS TAJEMNICZA WIZYTA W REDAKCJI

W REDAKCJI PEWNEGO DWUTYGODNIKA O GRACH KOMPUTEROWYCH JAK ZWYKLE PANOWAŁA RADOSNA ATMOSFERA...



GDY NAGLE...

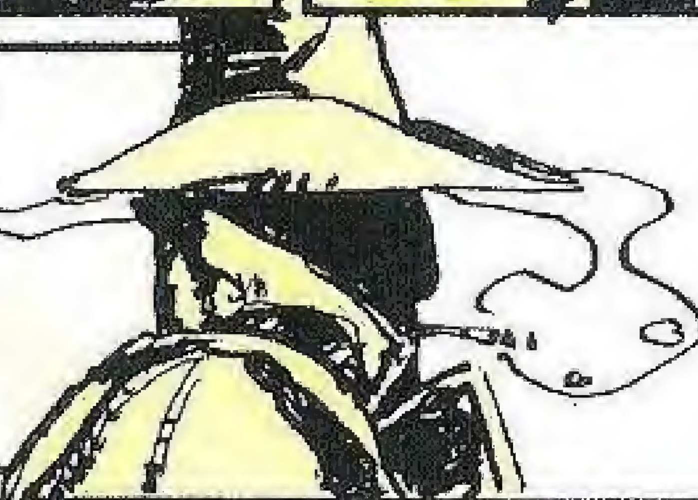
KTO TO?











BARDZO MĄDRZE











ALE JA CHCIAŁEM TYLKO PROSIĆ O AUTOGRAF...